NOAH E. COTSEN LIBRARY OF
YIDDISH CHILDREN'S LITERATURE

STEVEN SPIELBERG DIGITAL YIDDISH LIBRARY
NO. 13185

BAVEGUNGS-SHPILN

M.A. Goldberg-Okun

NATIONAL YIDDISH BOOK CENTER
AMHERST, MASSACHUSETTS

NATIONAL YIDDISH BOOK CENTER
AMHERST, MASSACHUSETTS
413 256-4900 | YIDDISH@BIKHER.ORG
WWW.YIDDISHBOOKCENTER.ORG

•

MAJOR FUNDING FOR THE
STEVEN SPIELBERG DIGITAL YIDDISH LIBRARY
WAS PROVIDED BY:

Lloyd E. Cotsen Trust
Arie & Ida Crown Memorial
The Seymour Grubman Family
David and Barbara B. Hirschorn Foundation
Max Palevsky
Robert Price
Righteous Persons Foundation
Leif D. Rosenblatt
Sarah and Ben Torchinsky
Harry and Jeanette Weinberg Foundation
AND MEMBERS AND FRIENDS OF THE
National Yiddish Book Center

•

The *goldene pave*, or golden peacock, is a traditional symbol of Yiddish creativity. The inspiration for our colophon comes from a design by the noted artist Yechiel Hadani of Jerusalem, Israel.

The National Yiddish Book Center respects the copyright and intellectual property rights in our books. To the best of our knowledge, this title is either in the public domain or it is an orphan work for which no current copyright holder can be identified. If you hold an active copyright to this work – or if you know who does – please contact us by phone at 413-256-4900 x101, or by email at cmadsen@bikher.org.

געזעלשאפט צו פארהיטן דאס געזונט
פון דער יידישער באפעלקערונג, ווילנע.

באוועגונגס-שפילן

זאמעל-בוך

דריטע אויפלאגע.

צוזאמענגעשטעלט פון
מ. גאלדבערג-אקון.

דרוקערי פון די „ווילנער פראדוצירן-קאאפעראציון",
נייע גאס, 3.

MICROFORM

געזעלשאפט צו פארהיטן דאס געזונט פון דער
יידישער באפעלקערונג, ווילנע.

באוועגונגס-שפילן

זאמעל-בוך

צוזאמענגעשטעלט פון
מ. גאלדבערג-אקון.

דריטע אויפלאגע.

דרוקעריי פון די „ווילנער פראדוציר-קאאפעראטיון", נייע גאס 3.

1920

צום אנדיינקען

פֿון מיין פֿרי־צייטיג פֿאַרשטאָרבענע טאָכטערל

סימאָטשקע.

Zbiór ruchomych gier.

Ułożyła **M. A. Goldberg-Okuń**

Wydawnictwo Stowarzyszenia ochrony zdrowia
ludności żydowskiej
Wilno, 1920 r.

Druk. Wileń. Stowarzyszeń Wytwórczych, ul. Gdańska (Nowa), 3.

פאררעדע.

ווייל מען אוועקשטעלן די ערציהונג פון די קינדער אין אלע פרטים, אויף נארמאלע און געזונטע יסודות, מוז מען זיך באזונדערס אויפמערקזאם און ערנסט פארהאלטן צו זייער פיזישער און מאראלישער אנטוויקלונג.

פאר אלע קולטורעלע פעלקער איז שוין לאנג קלאר, אז דאס אלטע לאטיינישע שפריכווארט: „א געזונטע נשמה, — אין א געזונטן גוף" איז א היילינער אמת. און אין דעם פרט איז אומעטום פיל אויפגעטאן געווארן. נאר דאס יידישע פאלק האט אין דעם זין, פון פיזישער אנטוויקלונג, ביז דער לעצטער צייט כמעט גארניט געטאן.

איינער פון די וויכטיגסטע ערציהונגס־מיטלען, ווי אין פיזישן, אזוי אויך אין מאראלישן זין, זיינען די שפילן.

די „געזעלשאפט צו פארהיטן דאס געזונט פון דער יידישער באפעלקערונג", וואס איר ציל איז — קומען אין דעם פרט צוהילף דער יידישער באפעלקערונג, האט צווישן אנדערע מיטלען, געפונען פאר נויטיג ארויסצוגעבן א זאמעלבוך פאר שפילן אויף דער שפראך, אויף וועלכער די יידישע קינדער, אין תחום ריידן.

דאס זאמעלבוך איז באשטימט: פאר די שפיל־פלעצער. פאר די שול און פאר דער היים.

ביים צוזאמענשטעלן דאס זאמעלבוך זיינען אויסגענוצט געווארן פארשיידענע קוועלן, דערהויפט דעם פראפעסאר לעסגאפט'ס ווערק:

Руководство по физическому образованию детей.

א טייל שפילן זיינען פריי באארבעט.

די שפילן זיינען אין בוך איינגעטיילט אין דריי אפטיילונגען: פשוטע, פארטייאישע און קאמפס־שפילן.

אין דער ערשטער גרופע קומען אריין א רייי שפילן, וואו דער הויפט עלעמענט איז לויפן. אין דער צווייטער גרופע — אזוינע שפילן, וואו עס ווערן באנוצט פילקעס.

מ. גאלדבערג—אקון.

10 מאי 1920.

פשוט׳ע שפּילן.

אין די פשוט׳ע שפּילן איז יעדער שפּילער אויסן בלויז זײַנע פּערזענליכע אינטערעסן. יעדער פעלער, וואָס ער מאכט, רופט זיך אָפּ נור אויף אים אליין; פאר זיינע פעלער איז ער אליין פאראנטוואָרטליך.

בײַ די שפּילן באשטימט מען, דורך צײלן אָדער דורך וויילן, דעם ערשטן, וואָס זאָל אָנהויבן דאָס שפּיל. צום בײַשפּיל: דער 25=טער, דער 30=טער א. ד. גל.... דערבײַ איז בעסער אָנצורופן וואָס א העכערע נומער, כדי די שפּילער זאָלן ניט האָבן די מעגליכקײַט אויסצורעכענען דעם אָרט, וואו זיך צו שטעלן, כדי צו זײַן דער באשטימטער. כדי דאָס צײלן זאָל זײַן באקוועמער, מאכן די שפּילער א קרײַז.

אויב אויפ׳ן פּלאץ, אויף וועלכן דאָס שפּיל קומט פאָר, איז אונמעגליך אָנצוצײכענען שטריכן, באנוצט מען זיך צו דעם צוועק מיט א שטריק; צו ביידע עקן פון שטריק בינדט מען אָן צוויי פארשפּיצטע פלעקלעך.

ערשטע גרופע.

1. די פערד צוטראגן.

די צאָל שפּילער אונבאגרענצט.

שפּיל-געציַיג: לייצעס.

די קינדער, וואָס שפּילן זיך, ציילן זיך אויס צו פיר: ערשטער, צווייטער, דריטער, פערטער, און נאָכאמאָל: ערשטער, צווייטער, דריטער, פערטער און אזוי ווייטער, פון איינס ביז פיר, ביז אלע זיינען אויסגעציילט. דריי נעמען זיך פאר די הענט און זיינען „פערדלעך", דער פערטער — א „פורמאן". דער „פורמאן" שפּאַנט איין די „פערד", די צוויי פערד, וואָס גייען ביי די זייטן, נעמען אין די הענט די עקן פון די לייצעס. די „פורלייט" ציען מיט די לייצעס, און די „פערד" — אָט לויפן זיי, אָט טראָגן זיי זיך שפּרינגענדיג, און אָט שטעלן זיי זיך מיט אמאָל נאָר אָפּ, נאָכמאַכנדיג אלע באַוועגונגען פון אמת'ע-פערד.

ווען דער אָנפירער שרייט-אויס: „די פערד צוטראָגן!", לאָזן די פערד אַרויס די לייצעס פון די הענט-און צולויפן זיך אין פאַרשיידענע זייטן. די „פורלייט" לויפן זיי צו כאַפּן. יעדער „פורמאַן" מעג כאַפּן נאָר זיינע „פערד". די געכאַפּטע פירט מען אָפּ אין יענעם אָרט, וואָס ווערט פריער באַשטימט פאר א „שטאַל". דער פערד, וואָס מען האָט אים געכאַפּט דעם לעצטן, ווערט אַ „פורמאַן", און דער „פורמאן" — א „פערד". און מען שפּילט ווייטער.

2. דער אייזנבאַן.

די צאָל שפּילער אונבאגרענצט.

שפּיל-געציַיג: טיכלעך אָדער בענדלעך.

אלע קינדער שטעלן זיך אויס אין איין שורה, איינער הינטער דעם צווייטן. דער ערשטער איז אַ „לאָקאָמאָטיוו", די איבעריגע זיינען „וואַגאָנעס" און „קאָנדוקטאָרן". כדי צו באַצייכנען די „קאָנדוקטאָרן", בינדט מען זיי אָן אויפ'ן אַרבל אַ טיכל, אָדער בענדל, און מען צושטעלט זיי צווישן

די „וואַגאָנעס" מיט אַזאַ חשבון, אַז ס'זאָל אויסקומען 1 „קאָנדוקטאָר" אויף 5 אָדער 6 „וואַגאָנעס".

דער אָנפירער שרייט אויס: „איינס, צוויי, דריי!", דער „לאָקאָמאָטיוו" רירט זיך, און וועלכער זייט ער וויל און ווי גיך ער וויל, און דער גאַנצער צוג מיט די „קאָנדוקטאָרן" מוזן נאָכגיין מיט דער גיכקייט, וואָס דער „לאָקאָמאָטיוו". אַזוי גערודערט עס, ביז דער אָנפירער שרייט אויס: „צוריק, צעבראָכן דער בריק!" תּיכף צעלויפן זיך די „וואַגאָנעס" און דער „לאָקאָמאָטיוו" אין פאַרשיידענע זייטן; די „קאָנדוקטאָרן" יאָגן נאָך די „וואַגאָנעס", און די געכאַפּטע פירט מען אָפּ אין אַ באַשטימט אָרט. דאָס שפּיל ענדיגט זיך, ווען אַלע שפּילער זיינען שוין געלאָפן און מ'האָט זיי געכאַפּט. וויל מען נאָכאַמאָל אָנהויבן דאָס שפּיל, צעשטעלט דער אָנפירער די קינדער אין דער אָרדנונג, ווי מען האָט זיי געכאַפּט, איינער נאָכן אַנדערן. דעם „וואַגאָן", וואָס מען האָט אים געכאַפּט דעם ערשטן, באַשטימט מען פאַר אַ „לאָקאָמאָטיוו", און די, וואָס מען האָט געכאַפּט די לעצטע — פאַר „קאָנדוקטאָרן", און מען שפּילט ווייטער.

כּללים: 1. די שפּילער טאָרן ניט האַלטן איינער דעם אַנדערן פאַר די קליידער.

2. דער געכאַפּטער „וואַגאָן" טאָר זיך ניט אַרויסרייסן.

3. קאַץ און מויז.

די צאָל שפּילער ביז 30.

מען באַשטימט דורך ציילן, די ערשטע קאַץ און די ערשטע מויז. פאַר די ווייטערדיגע ווערט איינגעפירט אַ געוויסע אָרדנונג.

אַלע קינדער, אויסער דער „קאַץ" און דער „מויז", מאַכן אַ קרייז און האַלטן זיך די גאַנצע צייט פאַר די הענט. די „קאַץ" יאָגט זיך נאָך דער „מויז". אַלע, וואָס נעמען אָנטייל אין שפּיל, פאַרטיידיגן די „מויז". די „קאַץ" לאָזט מען ניט אַריין אין קרייז. מען פאַרשטעלט איר דעם וועג דערמיט, וואָס מען לאָזט אַראָפּ די הענט וואָס נידריגער. מען מעג זיך אַפילו אַראָפּלאָזן צו דער ערד. די „קאַץ" טאָר ניט צעררייסן דעם קרייז. געלינגט איר אַריינצולויפן אין קרייז, טאָר מען זי דאָרט ניט פאַרהאַלטן; בכלל דאַרף מען זען, אַז דאָס שפּיל זאָל פאָרקומען אויסערן קרייז. די „מויז" זאָל אַריינלויפן אין קרייז בלויז דעמאָלט, ווען דער שונא איז נאָהנט.

אַז די שפּילער פירן דורך דאָס שפּיל גיך און גוט, קאָן מען באַשטימען מיט אַמאָל עטליכע „קעץ" און עטליכע „מייז". דערביי באַשליסט מען: צי זאָלן אַלע „קעץ" מענן כאַפּן אַלע „מייז", אָדער יעדע „קאַץ" נור איר „מויז".

כללים: 1. די לויפנדע טארן ניט שטופן מיט די הענט יענע, וואס שטייען.

2. מען לאזט די „קאץ" ניט אריין אין קרייז, אראפלאזנדיג די הענט וואס נידריגער.

3' די „קאץ" טאר ניט כאפן די „מויז" דורכן קרייז.

4. „מייזעלע, מייזעלע, פארקויף מיר דיין הייזעלע".

די צאל שפילער ביז 20.

אלע קינדער, וואס שפילן זיך, הוץ איינער וועלכער ווערט באַשטימט דורך ציילן, מאכן א קרייז, איינער פון צווייטן שטייט ווייט אויף א טריט. יעדערער באצייכנט זיין ארט אין קרייז מיט א רעדעלע, דער געבליבענער שטעלט זיך אין מיטן קרייז.

דאס שפיל הויבט זיך אן אזוי: דער, וועלכער שטייט אין מיטן דעם קרייז, זאגט: „מייזעלע, מייזעלע, פארקויף מיר דיין הייזעלע!" דאס מייזעלע ענטפערט: „איך פארקויף ניט!" מיט דעם איינענעם פארשלאג ווענדט ער זיך אויך צו א צווייטער מייזעלע. אין דער צייט בייט דאס מייזעלע, צו וועלכן ער האט זיך פריער געווענדט, זיין ארט מיט אנאנדער מייזעלע. דער מיטלסטער לויפט צו פארכאפן דאס ארט ביי איינעם פון די, וועלכע בייטן זיך מיט די ערטער, דער, וואס בלייבט אן אנ'ארט, שטעלט זיך אינמיטן.

ווען דער אנפירער שרייט אויס: „די קאץ גייט!" — בייטן זיך אלע „מייזעלעך" מיט די ערטער. דער מיטלסטער באנוצט זיך מיט דעם טומל און פארנעמט א רעדעלע.

כללים: 1. בעת'ן בייטן זיך מיט די ערטער, רופט איין מייזעלע ארויס דאס צווייטע מיט א ווואונק.

2. ווינקען האט רעכט נאר אזא „מייזעלע", וועלכער דער מיטלסטער האט שוין פארנעלייגט צו פארקויפן זיין הייזעלע.

5. א ליידיג ארט.

די צאל שפילער ביז 25.

אלע קינדער, וואס נעמען אנטייל אין שפיל, אויסער איינעם, וועלכער ווערט באשטימט דורך ציילן, מאכן א קרייז, און יעדערער מאכט א רעדעלע ארום זיך. דער, וואס בלייבט אן אנ'ארט, איז דער אנרירער. ער גייט ארום די שטייענדיגע, רירט אן איינעם פון זיי און לאזט זיך

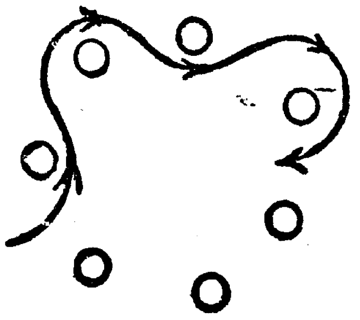
באלר לויפֿן: דער אנגערירטער לויפֿט אים אנטקעגן, און ביידע לויפֿן צו
פֿארכאפּן דאס ליידיגע ארט. דער, וואס פֿארשפּעטיגט און בלייבט אן אנ=
ארט, ווערט אנ׳אנרירער און ער פֿירט ווייטער דאס שפּיל.

באמערקונג: כּדי אלע קינדער זאָלן האָבן די מעגליכקייט צו נעמען
אָנטייל אין שפּיל, באַשטימט מען, אַז די, וועלכע זיינען
שוין איין מאָל געלאָפֿן, פֿאַרליינן די הענט אויף הינטן.
מען דאַרף אַכטונג געבן, אַז לויפֿנדיג איינער נעגן אנ=
דערן, זאָלן זיי זיך האלטן אין אַ באַשטימטער ריכטונג
זיי זאָלן זיך ניט צוזאַמענשטויסן.

6. דער ים רוישט.

די צאָל שפּילער אונבאַגרענצט.

די קינדער באשטימען דורך ציילן אַ וועג=ווייזער, נאכדעם מאכ[illegible] זיי
אלע, חוץ דעם „וועג=ווייזער", א קרייז, ציהען אים פֿאנאנדער, לאזן [illegible]
הענט, און יעדער שפּילער מאכט ארום זיין ארט א רעדעלע. דע[illegible]ענ=
ווייזער גייט אדער לויפֿט פֿארביי די ש[illegible]ענדיגע, ווי א שלאנג: איינעם
נייט ער אום פֿון פֿארנט, דעם אנדער, פֿון הינטן און אזוי ווייטער.
ער טאר דערביי קיינעם ניט דורכלאזן. דער, וועלכן ער נייט אום פֿון
פֿארנט און זאגט אים: „דער ים רוישט", מוז זיך לאזן נאך אים. אזוי



ציהט זיך דאס שפּיל ביז דער לעצטער
פֿון קרייז פֿארלאזט זיין ארט. אלע, וואס
שפּילן, ציהען נאך דעם וועג=ווייזער, וועל=
כער פֿירט זיי מיט א כּיון אפּ ווייט פֿון
זייערע ערטער. אז דער אנפֿירער שרייט
אויס: „דער ים רוט!" — לויפֿן אלע צו די
רעדלעך, איילנדיג זיך צו פֿארנעמען א רעדל:
דער, וואס בלייבט אן א׳נארט, ווערט א וועג=
ווייזער, און מען שפּילט ווייטער.

כּללים: 1. דער וואס מוז נאכגיין נאכן וועג=ווייזער, ווארט איבער אלע,
וואס גייען אים נאך, און שטעלט זיך דער לעצטער.

באַמערקונג: 1. דער אָנפֿירער קאָן ענדערן די גיכקייט פֿון לויפֿן,
ציילנדיג: „איינס, צוויי!"...
2. דער, וואָס איז מיט אַ כּיון נעבליבן אָן אַנ׳אָרט, בּדיי
צו ווערן אַ וועג=ווייזער, טאָר קיין וועג=ווייזער ניט זיין;
מען קלייבט אויס, אַנשטאָט אים, אַנ׳אַנדערן און ער
פֿארנעמט דאָס אָרט פֿונ׳ם אויסגעקליבענעם.

7. נאָדל און פאָדים.

די צאל שפּילער ביז 30.

אלע קינדער, חוץ צוויי — „נאָדל“ און „פאָדים“, — וועלכע מען באַשטימט דורכן ציילן, — מאַכן א קרייז און האַלטן זיך פאר די הענט. די „נאָדל“ שטעלט זיך נעבן דעם מיטל־פּלאַץ, וואָס צווישן צוויי קינדער; דער „פאָדים“ שטעלט זיך פון הינטן, אויף 3—4 טריט פון איר. ווען דער אָנפירער שרייט אויס: „לויפט!“ אָדער ער ציילט: „איינס, צוויי, דריי!“ — לויפט די „נאָדל“ אַריין אין קרייז און לויפט אום צווישן די קינדער, וואָס האַלטן זיך אין קרייז, אין וואס פאר אַן אָרדנונג און אין וואָסער א זייט זי וויל, דער „פאָדים“ לויפט נאָך, כדי זי אָנצוריירן. נאָר ער מוז לויפן אין דער איינענער זייט און אין דער איינענער אָרדנונג, ווי די „נאָדל“. אויב דער „פאָדים“ האָט זיך פאַרפּלאָנטערט, ד. ה., ער האָט אַ טעות נעהאַט אין וועג, דאַרפן די קינדער אַראָפּלאָזן די הענט און אים ניט דורכלאָזן. אין דעם פאַל האָט געוואונען די „נאָדל“. אויב דער „פאָדים“ פארפּלאָנטערט זיך ניט, און רירט אָן די „נאָדל“, געווינט ער. סיי אין ערשטן, סיי אין צווייטן פאַל, שטעלן זיי זיך ביידע אין קרייז. זייער אָרט פאַרנעמט אַן אַנדער פּאָר, און מען שפּילט ווייטער. די פּאָרן בײַטן זיך אין דער אָרדנונג, וועלכע מען באַשטימט פאַר׳ן שפּילן.

כללים: 1. די, וואָס לויפן, טאָרן ניט שטויסן מיט די הענט יענע וואָס שטייען.

2. דער „פאָדים“ דאַרף אָנרירן די „נאָדל“, אָבער זי ניט פאַרהאַלטן.

3. ווען דער „פאָדים“ האט אַ טעות און לויפט ניט דורך דעמזעלבן מיטל־פּלאַץ, וואָס די „נאָדל“ איז דורכגעלאָפן, לאָזן די קינדער אראפּ די הענט.

4. דער „פאָדים“ טאָר ניט אָנרירן די „נאָדל“ דורכן קרייז.

8. די האזן.

די צאל שפּילער אומבאַגרענצט.

אַלע קינדער, וואָס נעמען אַן אָנטייל אין שפּיל, חוץ צוויי, וועלכע ווערן באַשטימט, ציילן זיך אויס צו פיר: ערשטער, צווייטער, דריטער, פירטער, און נאָכאַמאָל ערשטער, צווייטער, דריטער, פירטער און אַזוי ווייטער, ביז דעם לעצטן. יעדע דריי נעמען זיך פאַר די הענט און מאַכן א קרייז, דער פירטער — א „האָז“ — שטעלט זיך אין מיטן קרייז. פון די צוויי

באַשטימטע איז איינער א „יענער", דער צווייטער אַ היימלאָזער „האָז".

נאָכדעם, ווי דער אָנפירער ציילט: „איינס, צווי, דריי!" – לויפט דער „יענער" נאָכן „היימלאָזן האָז". אז דער „האָז" לויפט אריין אין א וועלכן עס איז קרייז, מוז דער האָז, וואָס איז דאָרט פריער געשטאַנען, ארויסלויפן, און דער „יענער" לויפט שוין נאָכן נײַעם „האָז". אויב דער „יענער" רירט אָן דעם „האָז", איידער ער האָט זיך געראַטעוועט אין א קרייז, ווערט דער „האָז" א „יענער" און דער „יענער" – א „היימלאזער האָז".

כללים: 1. צווישן איין קרייז און דעם אַנדערן דאַרף זיין, אַנ'ערך, 5 טריט.

באמערקונג: כדי אַלע קינדער זאָלן האָבן די מעגליכקייט צו לויפן, פירט מען איין אַזאַ אָרדנונג: דער „האָז", וואָס לויפט אריין אין קרייז, בייט זיך מיטן אָרט מיט דעם 1־טן נומער, דער, וואָס לויפט נאָכדעם אריין, בייט זיך מיטן צווייטן נומער א. אז. וו. דער „האָז" בייט זיך מיטן אָרט ניט באַלד ביים אריינלויפן, נור א ביסל שפּעטער.

9. דער האנדל.

די צאָל שפּילער ביז 25.

אויף איין זייט פון פּלאַץ צייכנט מען אָן א הויז. אויף 30 טריט פאָראויס, מאַכט מען אַ שטריך, צו וועלכן די שפּילער לויפן. אַלע קינדער, וואָס באַטייליגן זיך אין שפּיל, אויסער צוויי – אַ פאַרקויפער און א קונה, – שטעלן זיך אין איין שורה אין הויז; יעדערער רופט זיך אָן מיט א נאָמען פון א וועלכער עס איז חיה. דער קונה קויפט א חיה. דער פאַרקויפער באַשטימט אַ פּרײַז – אָבהענגיג פון דעם, ווי גיך די געקויפטע חיה לויפט. דער קונה באַצאָלט אים דערמיט, וואָס ער קלאַפּט אים לײַכט איבערן האַנט אזוי פיל מאָל, וויפיל קאָפּיקעס אדער רובל ער בעט פאַר דער חיה. באַלד נאָכן ערשטן קלאַפּ לויפט ארויס די פאַרקויפטע חיה, דערלויפט ביזן שטריך און פון דאָרט צוריק אהיים. דער קונה צאָלט אָפּ אינגאַנצן וויפיל ער דאַרף באַצאָלן און לאָזט זיך לויפן נאָך דער חיה. אויב ער כאַפּט זי – ווערט זי זײַן געהילף. אויב ניט – גיט זי זיך אַנאַנדער נאָמען און שטעלט זיך ווידער אין הויז. דער געהילף העלפט דעם קונה דערמיט, וואָס ער שטערט די חיות צו לויפן; דערכאַפּן טאָר ער זיי אָבער ניט פאַרהאַלטן מיט די הענט. צולעצט לויפט דער פאַרקויפער, און ווען מען כאַפּט אים, ענדיגט זיך דאָס שפּיל.

כללים: 1. די פאַרקויפטע חיה לויפט ארויס ניט פריער, ווי נאָכ'ן ערשטן קלאַפּ.

2. דער קונה הויבט איר אָן נאָכיאָגן נאָכדעם, ווי ער האָט איינגעצאָלט פאַר דער חיה.
3. דער קונה קלאַפּט לויטן ציילן פון אָנפירער.
4. דער פּרייז פאַר די חיות דאַרף זיין ניט טייערער פון 10.
5. דער נעהילף שטערט דער חיה, וואָס אנטלויפט; ער טאָר זי אָבער ניט פאַרהאַלטן מיט די הענט.

10. „דער איבעריגער".
(איינפאַך).

די צאַל שפּילער — אום.

די קינדער שטעלן זיך פאַר־ווייז — איין פאַר הינטער דער צווייטער. פאַראויס, פאַר אַלע פּאַרן, שטעלט זיך דער „איבעריגער", וועלכן מען באַשטימט דורך ציילן. דער אנפירער ציילט: „איינס, צוויי, דריי!" און די לעצטע פאַר לויפט אַרויס: איינער - לינקס, דער צווייטער - רעכטס. דער „איבעריגער" יאָגט זיי נאָך און וויל אַנריזן איינעם פון זיי. איידער זיי כאַפּן זיך פאַר די הענט. רירט ער אָן איינעם דעמאָלט שטעלט זיך דער אָנגערירטער מיט'ן „איבעריגן" אין ערשטער פאַר, און דער ניט אָנגערירטער ווערט אַן „איבעריגער", און מען שפּילט ווייטער.

כ ל ל י ם: 1. דער „איבעריגער" טאָר זיך ניט אומקוקן, ער לאָזט זיך לויפן ערשט דעמאָלט, ווען די פאַר, וואָס לויפט, גלייכט זיך אויס מיט אים.

11. „דער איבעריגער".
(מיט אַ טיכל).

די צאַל קינדער, וואָס באַטייליגן זיך אין שפּיל איז אום.

שפּיל-געציג: אַ טיכל אָדער אַ בענדל.

אַלע קינדער שטעלן זיך פאַר־ווייז — איין פאַר הינטער דער צווייטער. פאַראויס, פאַר אַלע פּאַרן, אין אַ רעדל, שטעלט זיך דער „איבעריגער", וועלכן מען באַשטימט דורך ציילן. הינטערן קראַגן שטעקט ביי אים אַ טיכל אָדער אַ בענדל, אַזוי, אַז מען זאָל עס לייכט קאָנען אַרויסציען. פאַראויס, פאַר דעם רעדל, אויף אַ מהלך פון 15—20 טריט, פירט מען דורך אַ שטריך, ביז וועלכן דער „איבעריגער" מוז צולויפן.
נאָך דעם, ווי דער אַנפירער ציילט: „איינס, צוויי, דריי!" — לויפט אַרויס דער „איבעריגער", און די לעצטע פאַר, האַלטנדיג זיך פאַר די

העגט יאגט אים נאך, דער „איבעריגער" שטרעבט צו דערלויפן בילן שטריך און צוריק אין זין רעדל, יעדערער פון פאר שטרעבט ארויסצו־שלעפן דאס טיכל ביי דעם „איבעריגן". דער, וואס שלעפט ארויס דאס טיכל, ווערט אנ„איבעריגער" און דער פריערינער „איבעריגער" מיט דעם געבליבענעם שטעלן זיך אין דער ערשטער פאר.

כללים: 1. די פאר טאר ניט פארלויפן פאראויס, און טאר ניט פאר־האלטן דעם „איבעריגן" מיט די הענט.

2. דער „איבעריגער" און די לעצטע פאר, לויפן ארויס אין איין צייט.

12. נאך די זעקעלעך.

די צאל שפילער ביז 30.

שפיל-געצייג: 4 זעקעלעך פון צוויי פארשיידענע פארבן.

אויף איין זייט פלאץ פירט מען דורך א שטריך — א הויז. אויף ביידע עקן פון שטריך צייכנט מען אן צוויי ערטער, פון וואנען די קינ־דער לויפן ארויס. אנטקעגן די ערטער, אויף 30 טריט פון זיי, צייכנט מען אן צוויי רעדעלעך, אין יעדן פון זיי לייגט מען אוועק צו איין זע־קעלע. ביידע זעקעלעך פון איין פארב.

אלע קינדער שטעלן זיך אין „הויז" אין איין שורה. די צוויי, וואס שטייען אויף ביידע עקן פון שורה, האלטן יעדער א זעקעלע פון דער צווייטער פארב. זיי שטעלן זיך אין די אנגעצייכנטע ערטער. און ווען דער אנפירער ציילט: „איינס, צוויי, דריי!" — לאזן זיי זיך לויפן יעדערער צו דעם רעדעלע, וואס אנטקעגן אים. דארט בייטן זיי אום די זעקעלעך, און לויפן צוריק אויף די ערטער. ווער עס קומט פריער, דער האט א געווינס. נאכדעם שטעלן זיי זיך ביידע פון הינטן אין א שורה. נאך זיי לויפן ווידער די צוויי, וואס שטייען איצט ביי ביידע עקן פון שטריך א. אז. וו. ביז דער לעצטער פאר. אז די לעצטע פאר קומט, שטעלט זי זיך אין מיטן דער צווייטער שורה. נאך דעם גייען אלע קינדער אריבער אויפ'ן שטריך און מען שפילט ווייטער.

מען באשטימט פאראויס, וויפיל מאל יעדער דארף לויפן. דער וואס האט מער געווינסן, האט געוואונען דאס גאנצע שפיל.

13. דער פוקס.

די צאָל שפּילער אונבאַגרענצט.

אויפ'ן פּלאַץ מאַכט מען א רעדל – א הויז פאַרן „פוקס". אלע שפּילער האַלטן אין האַנט טיכלעך. איינער פון זיי איז א „פוקס". ער שפּרינגט ארויס פון זיין רעדל אויף איין פוס און יאָגט זיך אַזוי נאָך די שפּילער, וועלכע אַנטלויפן פון אים. זיין אויפגאַבע איז – אַנצורירן איינעם פון זיי מיטן טיכל. די אָנגערירטע פאַרלאָזן דאָס שפּיל. אויב דער „פוקס" שטעלט זיך אויף ביידע פיס, אָדער ער הויבט אָן שפּרינגען ניט אויף דער פוס, וואָס איז באַשטימט, לאָזט ער זיך באַלד לויפן צוריק אין זיין רעדל. ווען מען באַמערקט דאָס, הויבן די שפּילער אָן אים נאָכצויאָגן, כדי אַנצורירן אים מיטן טיכל. דער, וואָס האָט אים אָנגערירט, ווערט א „פוקס", און דאָס שפּיל הויבט זיך אָן פון דאָס ניי. ס'נעמען ווידער אָנטייל אויך יענע, וואָס האָבן פריער פאַרלאָזט דאָס שפּיל. אויב דער „פוקס" ווערט מיד שפּרינגענדיג, האָט ער רעכט אַריינלויפן צוריק אין זיין רעדל אָפּרוען; ער דאַרף אָבער לויפן וואָס גיכער, מ'זאָל אים אויפן וועג ניט אָנרירן. נאָכדעם, אַז ער רוט אָפּ, שפּרינגט ער ווידער ארויס, נאָר אויף דער אַנדער פוס.

כללים: 1. דער „פוקס" יאָגט זיך נאָך די שפּילער, שפּרינגענדיג די גאַנצע צייט אויף איין פוס.

2. דער, וואָס רירט אָן דעם „פוקס", ווערט אַליין א „פוקס".

3. דער, וועמען דער „פוקס" רירט אָן, פאַרלאָזט דאָס שפּיל.

4. יעדעס מאָל, ווען ס'ווערט א נייער „פוקס", הויבט זיך דאָס שפּיל אָן פון דאָס ניי; אין שפּיל קומען אַריין צוריק אויך יענע, וועלכע האָבן פריער פאַרלאָזט דאָס שפּיל.

14. דער וואָלף און די שעפעלעך.

די צאָל שפּילער ביז 20—25.

אויף צוויי זייטן פון פּלאַץ אָדער צימער פירט מען דורך צוויי שטריכן – איינעם אַנטקעגן דעם צווייטן – צוויי הייזער. צווישן די הייזער מאַכט מען א ראָד פון דריי אָדער פיר אַרשין אין דיאַמעטער. אלע שפּילער הייסן „שעפעלעך". זיי שטעלן זיך אין איין הויז. איינער, א באַשטימטער דורך ציילן, איז א „וואָלף"; ער שטעלט זיך אין ראָד.

דער אָנפירער ציילט: „איינס, צוויי, דריי!" די „שעפעלעך" לאָזן זיך לויפן אין צווייטן הויז. יעדעס „שעפעלע" מוז, לויפנדיג, אַריינטרעטן מיט

איין פֿוס צום „וואלף" אין ראד, און אין דעם מאמענט דארף אים דער „וואלף" אנרירן, דאס אנגערירטע „שעפּעלע", אדער עס בייט זיך מיטן „וואלף", אדער עס פֿארלאזט דאס שפּיל, לויטן אפּמאך.

אין ערשטן פֿאל ענדיגט זיך דאס שפּיל ווען די שפּילער ווילן; אין צווייטן פֿאל – ווען אלע „שעפּעלעך" זיינען אנגערירט.

כּללים: 1. יעדעס „שעפּעלע" האט רעכט אריינצולויפֿן אין צווייטן הויז נור דעמאלט, ווען עס איז געווען ביים „וואלף".
2. דער „וואלף" רירט אן דאס „שעפּעלע" נאר דעמאלט, ווען זיין פֿוס איז אין ראד.
3. דער „וואלף" טאר פֿון ראד ניט ארויס.
4. דאס „שעפּעלע", וואס איז אריינגעקומען אין צווייטן הויז, און איז ניט געווען אין ראד ביים „וואלף", גייט ארויס פֿון שפּיל.

15. „פֿון הויז צו הויז".

(איינפאך).

די צאָל שפּילער ביז 30.

אויף צוויי זייטן פֿון פלאץ פֿירט מען דורך צוויי שטריכן – הייזער. צווישן איין הויז און דעם אנדערן — פֿון 20 ביז 30 טריט. דער פלאץ צווישן די הייזער, הייסט פֿעלד. דורך ציילן באשטימט מען א וועכטער; אויב די צאל שפּילער איז גרויס, באשטימט מען צוויי וועכטער. דער וועכטער געפֿינט זיך אין „פֿעלד". אלע שפּילער שטייען אין איין הויז.

דער אנפֿירער ציילט: „איינס, צוויי, דריי!" און די שפּילער לויפֿן אלע אריבער אין צווייטן הויז. (אויב די צאל שפּילער איז גרויס, לויפֿט מען אריבער טיילווייז). דער וועכטער יאגט זיי נאך און רירט אן די וואס לויפֿן. די אנגערירטע פֿארלאזן דאס שפּיל.

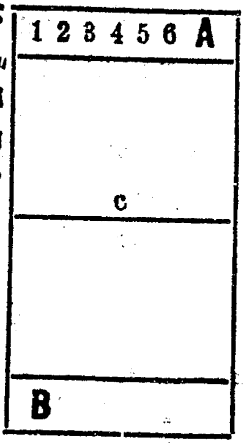
כּללים: 1. יעדעס מאל לויפֿט מען אריבער פֿון צווייטן הויז צוריק אין ערשטן, אבער נאר נאכדעם, ווי אלע זיינען שוין אין הויז.
2. ווען דאס שפּיל הויבט זיך אן פֿון דאס ניי ווערט דער לעצטער אנגערירטער באשטימט פֿאר א וועכטער.

16. „פון הויז צו הויז".

(מיט א שטערונג).

די צאל שפילער ביז 30.

דאס שפיל הויבט זיך אן אזוי, ווי דאס פאריגע: פונקט אינמיטן, צווישן בײדע הייזער, (A. B.) איבער'ן גאנצן ברייט פון „פעלד", פירט מען דורך א שטריך (c); דער וועכטער רירט אן די קינדער, וואס לויפן. די אנגערירטע פארלאזן אבער ניט דאס שפיל, נאר זײ שטעלן זיך אויפן מיטלסטן שטריך, און אונטגייענדיג איבער אים אהין און צוריק, שטערן זײ דערמיט די לויפנדע אויסצומיידן דעם וועכטער.



דאס שפיל פארענדיגט זיך, ווען אלע זײנען אנגערירט. כללים — אלע וואס אין שפיל נומער 15. און נאך פאלגענדער:

די וואס שטייען אויפן מיטל-שטריך, טארן ניט אראפגיין פון אים, און אויך ניט פארהאלטן די לויפנדע מיט די הענט; גלייכער איז, אז זײ זאלן אומגיין אויפן שטריך מיט צונויפגעלייגטע הענט.

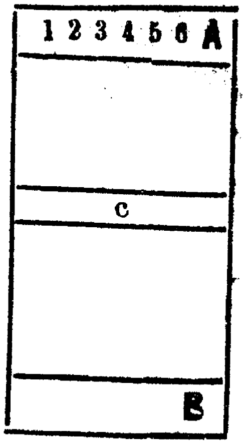
באמערקונג: אז ס'ווערט גרויס די צאל אנגערירטע, פירט מען דורך פון זײערט וועגן א צווייטן שטריך. א. אז. וו.

17. „פון הויז צו הויז".

(מיט א שפרונג).

די צאל שפילער דיזעלבע וואס פריער.

די הייזער (A. B.) באצייכנט מען אזוי, ווי אין פאריגן שפיל. אין דער גאנצער ברייט פון „פעלד", צווישן בײדע הייזער, טיילט מען אוים מיט צוויי פאראלעלע שטריכן א פאס (c) פון דריי פערטל אדער איין ארשין די ברייט.



דאס שפיל הויבט זיך אן אזוי, ווי דאס פאריגע. נאר יעדער לויפנדער מוז איבערשפרינגען דעם פאס. דער וועכטער רירט אן די לויפנדע. די אנגערירטע און אויך די, וואס זײנען ניט איבערגעשפרונגען דעם פאס, וואס רעכנען זיך אויך פאר אנגערירטע, פארלאזן דאס שפיל. די כללים — דיזעלבע, וואס אין שפיל נומער 15 און אויך פאלגנדער:

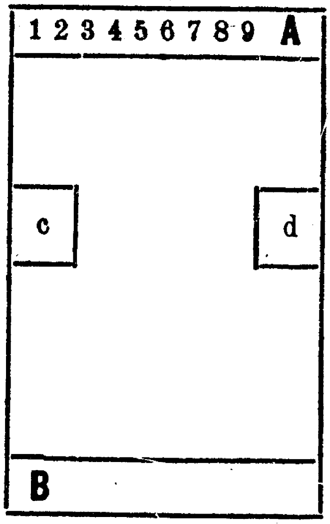
דער, וואס איז דעם פאס ניט איבערגעשפרונגען, ווערט פארעכנט פאר אנאנגערירטן, און פארלאזט דאס שפיל.

18. „פֿון הויז צו הויז“.

(מיט נעפֿאנגענע).

די צאל שפּילער ביז 30.

אויף צוויי זײַטן פֿון פלאץ מאכט מען צוויי הײַזער (A. B.) אויף 20—30 טריט אײנס פֿון דעם אנדערן. אויפֿן „פֿעלד“ אינמיטן, צווישן די הײַזער, ביי די אנדערע צוויי זײַטן, צייכנט מען אן צוויי ערטער פֿאר די נעפֿאנגענע (c. d.). מען באשטימט דורך ציילן עטליכע וועכטער. איי־נינע פֿון זיי רירען אן די לויפֿנדע, און די איבעריגע היטן די נעפֿאנגענע; זיי האבן אויך רעכט אנצורירן די לויפֿנדע.



דער אנפירער ציילט: „איינס, צוויי, דריי!“ און די שפּילער לויפֿן אריבער פֿון איין הויז אינם צווייטן. די וועכטער רירן אן די לויפֿנדע. די אנגערירטע נעמט מען אין פלען. די לויפֿנדע קאנען באפֿרייען יעדן נעפֿאנגענעם, לייכט אנרירענדיג זיין האנט. די וועכטער דערלאזן אבער ניט, מען זאל באפֿרייען די נעפֿאנגענע. דרום שטרעבן זיי אנצורירן דעם באפֿרייער און אויך די באפֿרייטע. קוים האט זיי דער וועכטער אנגערירט, גייען זיי אין פלען אריין, דאס שפּיל ענדיגט זיך ווען אלע זייגען אין פלען.

כללים: 1. יעדער לויפֿנדער, וואס איז כאטש מיט איין פֿוס ארייננע־טראטן אין פלען, רעכנט זיך פֿאר אנאנגערירטן.
2. דער ארויסגעלאפענער טאר זיך ניט רעטן אינם זעלבן הויז אריין, פֿון וועלכן ער איז ארויסגעלאפֿן.
3. אין דער צייט, ווען די שפּילער לויפֿן אריבער פֿון הויז צו הויז, שטייען די נעפֿאנגענע מיט אויסגעשטרעקטע הענט; זיי טארן אבער פֿון פלען ניט ארויסלויפֿן, איידער זיי זייגען באפֿרייט.

טאג און נאכט.

---

19. „טאג און נאכט".

(מיט א שטריך).

די צאל שפילער ביז 30.

שפיל-געציי ג: טיכלאך אדער בענדלאך.

אויף צוויי זייטן פון פלאץ, אדער צימער, מאכט מען צוויי שטריכן, איינעם אנטקעגן דעם צווייטן. זיי באצייכנען די טאג-הייזער. אינמיטן, צווישן די הייזער, מאכט מען א שטריך פאר דער נאכט. איין פינפטל שפילער בילדן די „נאכט" און צושטעלן זיך אויפן נאכט-שטריך, אזוי: די שפילער שטעלן זיך איינער פון צווייטן אזוי ווייט, אויף וויפיל עס פארנעמען זייערע ביידענס אויסגעשטרעקטע הענט. אלע איבעריגע שטעלן זיך אין איין הויז, און הייסן „טאג". ביי יעדערן פון „טאג" שטעקט הינטערן קראגן א טיכל, אדער א בענדל, אזוי אז ס'זאל זיין גרינג עס ארויסצוציהען. „נאכט" שטייט מיטן רוקן צום „טאג".

דער אנפירער גיט א וואונק, און דער „טאג" לויפט אריבער פון איין הויז אין צווייטן, צווישן די מיטל-פלעצער פון „נאכט", די לעצטע טאר זיך דערביי ניט אומקוקן, זי מוז זיך צוהערן בלויז, כדי צו וויסן, ווען דער „טאג" דערנענטערט זיך. די „נאכט" ציהט ארויס ביי די לויפנדע די טיכלאך, אדער שטייענדיג אויף אנארט, אדער מען גיט איר דאס רעכט נאכצויאגן דעם „טאג" ביזן הויז. דער, וואס האט ארויסגעצויגן דאס טיכל, ווערט „טאג", און דער, וואס איז געבליבן אן א טיכל, ווערט „נאכט". זיי בייטן זיך אבער מיט די ערטער ערשט דעמאלט, ווען דער גאנצער „טאג" איז שוין דורכגעלאפן. אין דעם פאל ענדיגט זיך דאס שפיל ווען די שפילער ווילן.

מען קאן אבער אויך אפמאכן, אז יענע, וואס בלייבן אן טיכלאך, פארלאזן דאס שפיל. אין דעם פאל ענדיגט זיך דאס שפיל ערשט דעמאלט, ווען דער גאנצער „טאג" בלייבט אהן טיכלאך.

כללים: 1. די „נאכט" טאר זיך ניט אומקוקן בשעת דער „טאג" לויפט
2. די „נאכט" ציהט ארויס די טיכלאך, אדער ניט רירענדיג זיך פון ארט, אדער נאכיאגענדיג דעם „טאג" ביז זיין הויז.

3. די „נאכט" טאר ניט פֿאַרשטעלן דעם וועג פאר די לויפֿנדע און ניט נ:אפן זיי פֿאר די קליידער.
4. יעדערער פֿון „נאכט" קאן ארויסציען ניט מער ווי איין טיכל.
5. דער „טאג" טאר ניט, איבערלויפֿנדיג, שטויסן די „נאכט" מיט די הענט.
6. מיט די ערטער בייט מען זיך ערשט דעמאלט, ווען דער גאנצער „טאג" איז אריבערגעלאפֿן.

20. „טאג און נאכט".

(מיט רעדלאך).

די צאל שפילער ביז 30.

שפיל-געצייג: ווי אין נומער 19.

אויף צוויי זייטן פֿון פלאץ, אדער צימער, מאכט מען צוויי שטריכן, איינעם אנטקעגן דעם צווייטן; זיי באצייכנען די „טאג-הייזער". צווישן די צוויי הייזער צייכנט מען אן רעדעלאך צעווארפֿן, נור צווישן איינעם און דעם אנדערן זאל זיין ניט מער ווי צוויי טריט. זיי הייסן „נאכט-רעדעלאך". א פֿירט-חלק שפילער שטעלן זיך אין די רעדעלאך און בילדן די „נאכט". די איבעריגע שטעלן זיך אין איינעם פֿון די „טאג-הייזער" און הייסן „טאג". ביי יעדן פֿון „טאג" שטעקט הינטערן קראגן א טיכל, אדער א בענדל, אזוי אז ס'זאל זיין גרינג זי ארויסצוציען. „נאכט" שטייט מיט'ן רוקן צו „טאג".

דער אנפֿירער ציילט: „איינס, צוויי, דריי!" און דער „טאג" לויפֿט צווישן די רעדעלאך אין צווייטן הויז אריין. די „נאכט", ניט פֿארלאזנדיג איר ארט, ציט ארויס די טיכלאך ביי די פֿארביילויפֿער, דערביי האט זי רעכט איין פֿוס ארויסשטעלן פֿון רעדל. ווען דער גאנצער „טאג" איז שוין אריבערגעלאפֿן, בייטן זיך די שפילער מיט די ערטער: די, וואס האבן ארויסגעצויגן טיכלאך, ווערן „טאג", און די, וואס זיינען געבליבן אן טיכלאך — „נאכט", און מען שפילט ווייטער. דאס שפיל ענדיגט זיך אזוי ווי פֿריער. כללים אויך דיזעלבע וואס אין שפיל נומ. 19.

21. „טאג און נאכט".

(מיט געפֿאנגענע).

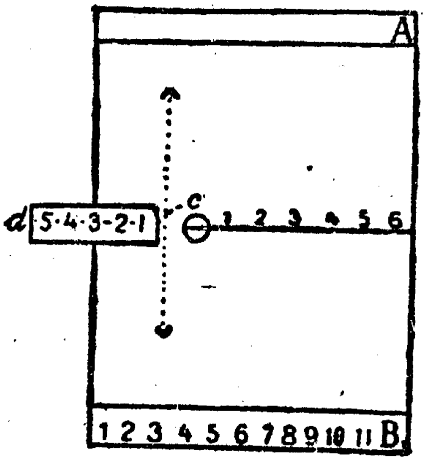
די צאל שפילער ביז 30.

שפיל-געצייג: ווי פֿריער.

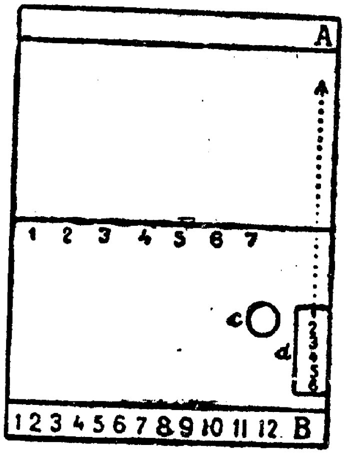
אויף צוויי געגנזייטן פֿון פלאץ צייכנט מען אן צוויי הייזער (A. B.)

אויף 30 טריט איינס פון דעם צווייטן אינמיטן, צווישן די הייזער, מאכט מען א שטריך פאר דער „נאכט". אויף איין עק פון שטריך צייכנט מען אן א רעדל (c) פארן וועכטער (פיגור נומער 1); נעבן רעדל אויף איין טריט פון אים, אנ'ארט פאר די געפאנגענע (פלען d). א פינפטל שפילער — „נאכט" — שטעלן זיך אויפן מיטלסטן שטריך מיטן רוקן צום „טאג"; די שפילער שטייען איינער פונם צווייטן אזוי ווייט, אויף וויפיל עס גרייכן זייערע ביידנס אויסגעשטרעקטע הענט. אלע איבערגעבליבענע שפילער אויסער וועכטער, שטעלן זיך אין „טאג-הויז". ביי יעדן פון „טאג" שטעקט פון הינטן אין קראגן א טיכל, אדער א בענדל, אזוי, אז ס'זאל זיין לייכט צי ארויסצוציען. דער וועכטער שטעלט זיך אין זיין רעדל.

נאכדעם, ווי דער אנפירער ציילט: „איינס, צוויי, דריי!", לויפט דער „טאג" אריבער אין צווייטן הויז, צווישן די מיטל-פלעצער פון „נאכט". „נאכט" שטרעבט ארויסצוציען ביי די לויפנדע די טיכלאך; זיי מעגן זיי נאכיאגן ביזן הויז. די, וואס בלייבן אן טיכלאך, גייען אין פלען און



פיגור נומ' 1.



פיגור נומ. 2.

שטעלן זיך דארט אלע אין איין שורה, מיטן רוקן צום „טאג", מען גיט זיי אפ די טיכלאך און זיי שטעקן זיי ווידער אריין הינטערן קראגן.

אז דער אנפירער ציילט צום צווייטן מאל, ד. ה. ווען דער „טאג" הויבט אן אריבערצולויפן צוריק אין ערשטן הויז, דעמאלט האט רעכט ארויסצולויפן פון פלען אויך דער, וואס שטייט נעבן דעם וועכטער; ער לויפט אין „טאג-הויז", און אויב דער וועכטער ציט ביי אים ניט ארויס דאס טיכל, ווערט ער באפרייט. ווען דער ערשטער, וואס איז ארויסגעלאפן פון פלען, איז שוין אין הויז, לויפט ארויס דער צווייטער א. אז. וו. די גאנצע צייט, ביז וואנען דער „טאג" לויפט אריבער; קוים איז שוין אבער דער גאנצער „טאג" אריבערגעלאפן, טארן די איבערגעבליבענע געפאנגענע מער ניט ארויסלויפן; זיי ווארטן ביז וואנען דער „טאג" הויבט ווידער אן אריבערצולויפן. אויב דער וועכטער ציט

אַדויס בײַם געפאַנגענעם דאָס טיכל, שטעלט ער זיך אין פּלען דער לעצטער. נאָך אים שטעלן זיך די נײַ־געפאַנגענע, דאָס שפּיל ענדיגט זיך ווען דער גאַנצער „טאָג" איז פאַרנומען אין פּלען.

אויב דאָס שפּיל דויערט צו־לאַנג, איז בדי אים גיכער צו ענדיגן באַשטימט מען, וויפיל מאל דער „טאָג" זאָל אַריבערלויפן (10–20). און אויב די „נאַכט" כאַפּט פאַר דער צייט דעם גאַנצן „טאָג" — געווינט זי, אויב ניט – געווינט דער „טאָג".

כּללים: 1. די „נאַכט" שטייט שטענדיג מיט׳ן רוקן צום הויז, פון וועלכען דער „טאָג" לויפט.

2. די „נאַכט" טאָר זיך ניט אומקוקן און ניט אויסשטרעקן די הענט, כדי צו שטערן די לויפנדע; ווער עס טוט עס, פאַרלאָזט דאָס שפּיל.

3. די „נאַכט" קאָן זיך יאָגן נאָכן „טאָג" ביז׳ן הויז. זי דאַרף אַרויסציהען די טיכלאַך, אָבער ניט אָנרירן די לויפנדע מיט די הענט.

4. דער „טאָג" קאָן אָדער מיטאַמאָל אַריבערלויפן אין צווייטן הויז, אדער טײַלווײַז. דער „טאָג" לויפט אריבער אין צווייטן הויז ניט אָפּשטעלנדיג זיך.

5. יעדעס מאל לויפט דער „טאָג" אַריבער נור דעמאָלט, ווען די „נאַכט" שטייט אויפן שטריך. דורכלויפנדיג, טאָר ניט דער „טאָג" אָנרירן די „נאַכט" מיט די הענט.

6. דער, וואָס אַנטלויפט פון דער „נאַכט", טאָר זיך פון איר ניט אויסדרייען, נאָר ער לויפט גלײַך פאָראויס.

7. דער וועכטער שטייט אָפּ פון פּלען אויף איין טריט. ער טאָר ניט שטיין מיט קיין אויסגעשטרעקטער האַנט.

8. דער וועכטער האַט דאָס רעכט אַרויסצוציהען די טיכלאַך ביי אלעמען, ניט בלויז בײַ די געפאַנגענע. די לעצטע יאָגט ער נאָך ביז׳ן הויז.

9. די געפאַנגענע שטײַען אין איין שורה, שטענדיג מיטן רוקן צום „טאָג".

10. די געפאַנגענע לויפן אַריבער פון פּלען אין הויז, ווי זיי שטייען איינער נאָכן צווייטן, נור אין דערזעלבער צײַט און אין דעמזעלבן הויז, וואוהין עס לויפט דער „טאָג".

11. די ניי־געפאַנגענע און אויך די, וועלכע סגעלינגט ניט זיך צו באַפרייען, שטעלן זיך אין פּלען די לעצטע, נאָך אלע אנדערע געפאַנגענע.

באַמערקונג: אויב דאָס שפּיל קומט פאָר ניט אויף א פּלאַץ, נאָר אין א צימער, צייכנט מען אָן דעם פּלען נעבן איינעם פון די הייזער. אין דעם וועכטער׳ס רעדל - פאָראויס דעם פּלען אויף איין טריט פון אים (פיגור נומ. 2).

אין דעם פאל שטייען די נעפאנגענע איינער הינטערן צווייטן, און כדי זיך צו באפרייען, לויפן זיי נאר דעמאלט, ווען דער „טאג" לויפט אין דעם הויז, וואס איז ווייט פון פלעץ.

22. „די כאפער".

די צאל שפילער ביז 25.

שפיל-געציינ: צוויי פילקעס.

אויף איין זייט פלאץ צייכנט מען אן א שטריך, וואו עס שטייען אלע שפילער, אויסער צוויי — „כאפער". אנטקעגןביידע עקן פון שטריך, אויף 30 טריט פאראויס, צייכנט מען אן צוויי רעדלאך, וואו עס שטייען די „כאפער" מיטן רוקן צו די שפילער. הינטער יעדן „כאפער ליגט אויף דער ערד א פילקע.

דאס שפיל הויבט זיך אן אזוי: די צוויי, וואס שטייען אויף ביידע עקן פון שטריך, נייען גלייכצייטיג ארויס, אויסשרייענדיג צו די „כאפער" „הער נארן" זיי דארפן אויפהויבן די פילקעס, און אוועקלויפן צוריק.

די „כאפער" דארפן זיך צוהערן, כדי צו באשטימען דעם מאמענט ווען יענע בייגן זיך איין נאך די פילקעס: דאן קוקן זיך די „כאפער" אום, און יאגן זיי נאך כדי זיי אנצורירן. די אנגערירטע בייטן זייערע ערטער מיט די „כאפער". אויב דער „כאפער" רירט אן דעם לויפנדן, פאררעכנט ער זיך א געווינס; אויב ער רירט אים ניט אן, באקומט דאס געווינס דער לויפנדער. אין פאל, ווען דער „כאפער" קוקט זיך אום פאר דער צייט, גייט דער שפילער צוריק אויפ'ן שטריך, און פאררעכנט זיך א געווינס. אלע, בעת זיי קומען צוריק, שטעלן זיי זיך פון הינטן אין א צווייטער שורה.

מען באשטימט פאראויס א צאל געווינסען (5—10), און דער שפילער וועלכער האט דער ערשטער די באשטימטע צאל, האט געוואונען דאס גאנצע שפיל.

כללים: 1. דורך צוהערן זיך באשטימט דער „כאפער", דעם מאמענט, ווען דער שפילער בייגט זיך איין נאך דער פילקע, ער טאר זיך ניט אומקוקן פאר דער צייט.

2. ווען דער „כאפער" רירט אן דעם, וואס אנטלויפט, פאררעכנט ער זיך א געווינס, און זיי בייטן זיך מיט די ערטער.

3. די שפילער דארפן גיין וואס שטילער, כדי דער „באפער" זאל ניט הערן, אז זיי דערנעהנטערן זיך.

4. דער שפילער געווינט, אויב ער האט אויפגעהויבן די פילקע און דער „כאפער" האט אים ניט אנגערירט.

5. אויב דער „באַפּער" קוקט זיך אום פאַר דער צייט, קערט זיך דער שפּילער אום צוריק אויפן שטריך און דער פּילקע, און פאַררעכנט זיך א געווינס.

6. די צוריקגעקומענע אויפן שטריך, שטעלן זיך פון הינטן אין א צווייטער שורה; ווען אלע זיינען שוין דורכגעלאָפן, שטעלן זיי זיך צוריק אויפן ״״ריך.

23. די פישער און דער נעץ.

די צאָל שפּילער ביז 30.

אויף צוויי זייטן פונם פּלאַץ פירט מען דורך צוויי שטריכן—הייזער, איינעם אנטקעגן דעם צווייטן. צווישן ביידע הייזער מאַכט מען א שטריך. פון צווישן די שפּילער באַשטימט מען צוויי „פישער". די איבעריגע זיינען „פישלאַך". די „פישלאַך" שטעלן זיך אין איין הויז. די „פישער" נעמען זיך פאַר די הענט און שטעלן זיך אויפן מיטלסטן שטריך, מיטן פנים צו די „פישלאַך", און שרייען אויס: „פישלאַך, שווימט ארויס!" די „פישלאַך" לויפן אין צווייטן הויז אריין. די „פישער" יאָגן זיך נאָך און שטרעבן אָנצורירן וואָס מער „פישלאַך".

ווען די ניט־אָנגערירטע „פישלאַך" זיינען שוין אלע אריבערגעלאָפן, נעמען זיך די אָנגערירטע פאַר די הענט און ווערן א „נעץ"; די „פישער" האַלטן דעם „נעץ" פון ביידע זייטן, און שטעלן זיך ווידער אויפן שטריך מיט'ן פנים צו די „פישלאַך" און דאָס שפּיל הויבט זיך אָן ווי פריער. דאָס שפּיל ענדיגט זיך, ווען אלע „פישלאַך" זיינען אָנגערירט.

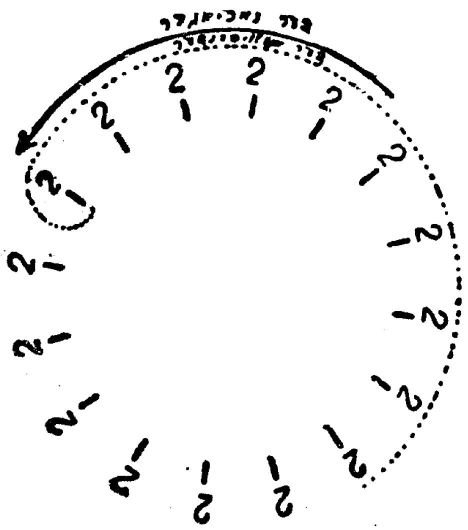
כללים: 1. די „פישער" מעגן כאַפּן די „פישלאַך" נור ווען דער „נעץ" איז ניט צעריסן. זיי טאָרן אויך ניט ארויסלאָזן דעם „נעץ" פון האַנט.
2. די „פישלאַך" האָבן רעכט דורכלויפן דורכן „נעץ", ניט צו־רייסנדיג אים.
3. די „פישער" רופן ארויס די „פישלאַך" נור ווען זיי שטייען אויפן שטריך.

באמערקונג: אויב דער פּלאַץ, אויף וועלכן מען שפּילט, איז צו־קליין, באַגרענעצט מען די צאָל „פישלאַך", וואָס בילדן דעם „נעץ". כדי די צאָל „פישלאַך" אין „נעץ" זאָל ניט זיין גרעסער, ווי מען האָט באַשטימט, טרעטן די פריער־געכאַפּטע „פישלאַך" בסדר אָפּ זייער אָרט פאַר די ניי־געכאַפּטע.

24. דריי איז צופיל.

די צאל שפילער ביז 30.

אלע שפילער, אויסער צוויי, וואס ווערן באשטימט דורך ציילן, מאכן א קרייז, און צוציילן זיך אויף ערשטע און צווייטע. צום ביישפיל: „ערשטער", „צווייטער", „ערשטער", „צווייטער" און אזוי ווייטער, ביז דעם לעצטן. אלע צווייטע צושטעלן זיך הינטער זייערע שכנים – די ערשטע נומערן, און בילדן פארן, צווישן וועלכע עס בלייבן ליידיגע פלעצער.



די באשטימטע פאר, וועלכע האט זיך לכתחלה ניט נעשטעלט אין קרייז, הויבט אן דאס שפיל – איינער אנטלויפט, דער צווייטער יאגט אים נאך. דער, וואס אנטלויפט, ראטעוועט זיך דורכדעס, וואס ער שטייט-צו פון פארנט צו א וועלכער ס'איז פאר מיט די ווערטער: „צוויי איז ווייניג!" דער הינטערשטער פון דער פאר ענטפערט אים: „דריי איז צופיל!" און לויפט ארויס. דער נאכיאגער לויפט אים נאך, א. אז. וו.

אויב דער נאכיאגער רירט אן דעם נעיאגטן, איידער ער האט זיך נעראטעוועט ביי א וועלכן ס'איז פאר, ביטן זיי זיך מיט די ראלן: דער ערשטער אנטלויפט, און דער צווייטער יאגט אים נאך.

מען קאן דאס שפיל פירן אויך אזוי: דער הינטערשטער ווערט א נאכיאגער, און דער נעוועזענער נאכיאגער אנטלויפט פון אים.

כללים: 1. מען טאר ניט לויפן דורכן ראד.
2. דער נעיאגטער האט רעכט זיך צו ראטן ביי איינעם פון די צוויי פארן, וואס בילדן דעם מיטל-פלאץ, דורך וועלכן ער איז אריין.

צווייטע גרופּע.

25. „דער פאַרשלאָפענער“.

די צאָל שפּילער ביז 25.

שפּיל-געצייג: אַ שוואַרצע 3 דיומאַווע פּילקע.

אַלע שפּילער מאַכן אַ קרייז. יעדערער באַצייכנט זיין אָרט מיט אַ רעדעלע. איינער, אַ באַשטימטער דורך ציילן, נעמט אַ פּילקע און, אָנרופנדיג איינעם מיטן נאָמען, אָדער אַנדערש ווי, וואַרפט ער זי צו אים. יענער כאַפּט זי און וואַרפט זי ווייטער. אַזוי ציהט זיך עס ביז וואַנען איינער פאַרשלאָפט זיך און כאַפּט ניט די פּילקע. דער „פאַרשלאָפענער“ הויבט זי אויף, ניט זי איבער זיין שכן פון רעכטס, און אַליין פאַרלאָזט ער דאָס שפּיל. מען שפּילט אַזוי ווייטער, ביז וואַנען ס'בלייבט נאָר איין שפּילער. דער לעצטער וואַרפט די פּילקע אין דער הויך, ביז אַנ'ערך 10 מאָל. אויב זי איז ביי אים קיין איין מאָל ניט אַרויסגעפאַלן פון האַנט, האָט ער געוואונען דאָס שפּיל.

כללים: 1. כאַפּן די פּילקעס מעג נאָר דער, וועמען מען האָט אָנגערופן.

2. די פּילקע דאַרף מען וואַרפן ניט טראַכטנדיג און ניט אויסקלייבנדיג. וואָס גיכער איבערוואַרפן איינער צום צווייטן,

3. אויב מען האָט ניט געכאַפּט די פּילקע, ווייל זי איז שלעכט געוואָרפן געוואָרן, פאַרלאָזט דער וואַרפער דאָס שפּיל.

באַמערקונג: דאָס שפּיל קאָן מען אַלץ שווערער מאַכן, צ. ב. ש.:

I. וואַרפן די פּילקע מיט איין האַנט און כאַפּן מיט ביידע.

II. וואַרפן און כאַפּן נאָר מיט דער רעכטער האַנט.

III. וואַרפן און כאַפּן נאָר מיט דער לינקער האַנט.

26. „טרייב די פּילקע“.

די צאָל שפּילער ביז 30.

שפּיל-געצייג: אַ גרינגע 8 דיום. פּילקע.

אַלע שפּילער מאַכן אַ קרייז. אויף דעם אָרט, וואו זיי שטייען, צייכנט מען אָן אַ ראָד. יעדערער פאַרליינט אויף הינטן איין האַנט. איינער וואַרפט נעכן זיך אַ פּילקע און קלאַפּט זי אָפּ מיט דער האַנט אַזוי,

אז זי פליהט צו וועמען עס איז פון די, וואס שטייען אנטקעגן. דער, נעבן וועמען זי איז געפאלן, קלאפט זי ווידער אפ אין וואַסער זייט ער וויל.

אזוי ציהט עס זיך ביז וואנען איינער קלאפּט זי שלעכט אפּ, און זי בלייבט אדער אין מיטן קרייז, אדער זי שפרינגט ארויס פון קרייז און קיינער קאן זי פון זיין ארט ניט דערלאנגען. דעמאלט הויבט אויף די פילקע און שפּילט ווייטער יענער, וואס שטייט נעבן דעם, וואס האט אנגעשטיפן דאס שפּיל, יעדערער וואס מאכט א פעלער פארלאזט דאס שפּיל.

מען באשטימט פאראויס, וויפיל מאל מ'זאל אפקלאפן די פילקע (10—15—20 מאל....), דאס ווענדט זיך אן דעם, ווי גוט די קינדער קאנען שפּילן אין פילקעס. קלאפּט מען אפ די פילקע אזויפיל מאל, וויפיל ס'איז באשטימט; און מען מאכט דערביי קיין איין פעלער ניט, געווינען אלע; דאס שפּיל הויבט זיך אן פון דאס ניי, און די, וואס האבן פארלאזט דאס שפּיל, שטעלן זיך ווידער אין קרייז. אויב עס בלייבט נור איין שפּילער, וועלכער האט קיין איין פעלער ניט געמאכט, קלאפּט ער אפ די פילקע נעבן זיך אזוי פיל מאל, וויפיל מען באשטימט, און אויב דאס געלינגט אים, האט ער געוואונען דאס גאנצע שפּיל; און אויב מען שפּילט ווייטער, הויבט ער אן דאס שפּיל פון דאס ניי. נאר אויב ער מאכט אויך א פעלער, הייסט עס, אז אלע האבן פארשפּילט. און דאס שפּיל הויבט אן דער, וועלכער וואלט געדארפט ווארפן די פילקע אין ערשטן קאן. מען באשטימט אויך פאראויס, מיט וועלכער האנט מען זאל אפקלאפן די פילקע, צי מיט דער רעכטער, צי מיט דער לינקער.

כללים: 1. דאס שפּיל פארלאזט דער, וואס האט ניט גוט אפגעקלאפט די פילקע; וואס האט אפגעקלאפט, נור ניט מיט דער באשטימטער האנט, אדער ניט ווען ער האט געדארפט, אדער, אז אפקלאפנדיג זי, איז ער אראפ פון זיין ארט.

2. דאס שפּיל הויבט אן א באשטימטער דורך ציילן. אז די פילקע פאלט אראפ, הויבט זי אויף און שפּילט ווייטער דער פאלגנדער פון רעכטס, ציז פון לינקס (דאס ווענדט זיך אן דעם, מיט וועלכער האנט מען קלאפּט אפ די פילקע) און אזוי כסדר, איינער נאכן אנדערן.

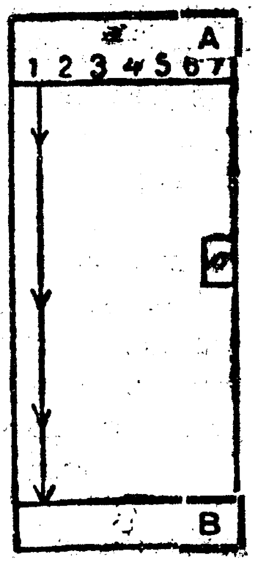
באמערקונג: אויב דאס שפּיל פארציהט זיך צו־לאנג, און פיל האבן זי שוין פארלאזט, קאן מען זי פארקירצן דורכדעם, וואס מען ענדערט די באדינגונגען. צום ביישפּיל: אויב פריהער פלעגט פארלאזן דאס שפּיל דער, וואס האט געמאכט דריי פעלער, פארלאזט זי פון איצט אן דער, וואס האט געמאכט איין פעלער; אדער אויב מען האט ביז איצט אפגעקלאפט די פילקע מיט דער רעכטער האנט, קלאפּט מען זי איצט אפ מיט דער לינקער.

27. דער שיסער.

די צאל שפּילער ביז 25.

שפּיל-געצייג: א גרינגע 1/2 2 דיום. פּילקע.

אויף צוויי זייטן פֿון פּלאַץ, אדער צימער, צייכנט מען אָן צוויי הייזער (A. B,) און אויפֿן „פֿעלד“, צו דער לינקער זייט, צייכנט מען אָן א הויז פֿאַרן „שיסער“ (c). אלע שפּילער, חוץ איינעם א „שיסער“, צונשטעלן זיך אין א הויז אין איין שורה.



ווען דער אנפֿירער שרייט אויס: „לויף!“ — לויפֿט ארויס דער ערשטער פֿון דער רעכטער זייט און לויפֿט ביז צום צווייטן הויז און פֿון דאָרטן צוריק. דער „שיסער“ שטרעבט, ניט אראפּגייענדיג פֿון אָרט, צו טרעפֿן אין אים מיט דער פּילקע. דער לויפֿנדער זעהט זיך אויסצודרייען ווי נור ס'איז מעגליך. אויב דער „שיסער“ טרעפֿט ניט, קאָן ער אויפֿהויבן די פּילקע און נאָך אמאל ווארפֿן אין דעם, וואס לויפֿט, פֿון דעם אָרט, וואו ער האט זי אויפֿגעהויבן, ווי לאנג דער לויפֿנדער גייט ניט אריין אין הויז. אויב דער „שיסער“ טרעפֿט אין דעם לויפֿנדן, פֿארבלייבט ער א „שיסער“ און באקומט א נעווינס; דער, אין וועמען ער האט געטראָפֿן, שטעלט זיך אויפֿן שטריך דער לעצטער. אויב דער „שיסער“ טרעפֿט ניט, ווערט דער לויפֿנדער א „שיסער“, און דער „שיסער“ גייט אין הויז און שטעלט זיך אויפֿן שטריך דער לעצטער.

מען באשטימט פֿאראויס א צייט (15—20 מינוט), ווי לאנג מען וועט שפּילן, און דער „שיסער“, וואס האט פֿאר דער צייט מער געווינסן, האט געוואונען דאס גאנצע שפּיל.

כללים: 1. דער „שיסער“ קאָן ווארפֿן די פּילקע אין דעם לויפֿנדן בשעת ער לויפֿט; דאס ערשטע מאל ווארפֿט ער די פּילקע פֿון זיין הויז, נאכדעם — פֿון דעם אָרט, וואו ער הויבט זי אויף.

באמערקונג. דעם „שיסערס“ הויז צייכנט מען אָן נעהנטער, אדער ווייטער פֿון דעם אָרט, פֿון וועלכן די שפּילער לויפֿן ארויס. דאס ווענדט זיך אָן דעם, ווי די שפּילער קאָנען זיך צילן. צילן זיך די קינדער גוט, מאכט מען דאס הויז ווייטער. ניט גוט — נעהנטער.

28. דאס לעבעדיגע ציל.

די צאָל שפּילער ביז 30.

שפּיל-געצייג: אַ גרינגע $2^1/_2$ דיום. פּילקע.

די שפּילער מאַכן אַ קרייז; אויף דעם אָרט, אויף וועלכן זיי שטייען, צייכנט מען אָן אַ ראָד. איינער, אַ באַשטימטער, שטעלט זיך אין מיטן קרייז. איינער פון קרייז האַלט אין האַנט אַ פּילקע; ער צילט זיך, ניט אַריינגייענדיג אין ראָד, צו טרעפן אין דעם מיטלסטן. דער מיטלסטער, וועלנדיג אויסמיידן די פּילקע, קאָן זיך איינבויגן, אונטערשפּרינגען, אַרומלויפן, אָבער אַלץ ניט אַרויסגייענדיג פון קרייז. דער, וואָס טרעפט אין אים, בייט זיך מיט אים מיטן אָרט. נאָך דער פּילקע מעגן לויפן נור די, אויף וועמענס זייט די פּילקע איז געפאַלן. מען הויבט אָן זיך צו צילן אין דעם מיטלסטן ערשט דעמאָלט, ווען אַלע שטייען שוין אויף די ערטער.

כללים: 1. דער מיטלסטער טאָר פון קרייז ניט אַרויס.
2. באַלד נאָכדעם, ווי מען טרעפט אין אים, טאָר ער די פּילקע ניט אויפהויבן.
3. נאָך דער פּילקע לויפן נור די, אין וועמענס זייט די פּילקע איז געפאַלן.
4. די שפּילער וואַרפן די פּילקע ניט אַראָפּגייענדיג פון אָרט.

29. דער שטערער.

די צאָל שפּילער פון 2 ביז 20.

שפּיל-געצייג: אַ גרינגע 7 דיום. פּילקע.

אַלע שפּילער, חוץ איינעם — אַ באַשטימטן דורך ציילן, — מאַכן אַ קרייז, יעדערער באַצייכנט זיין אָרט מיט אַ רעדל. דער באַשטימטער שטעלט זיך אין מיטן קרייז. די שפּילער וואַרפן אַריבער די פּילקע וועמען ס'איז פון יענע, וואָס שטייען אַנטקעגן, דערביי אָנרופנדיג יענעם. דער מיטלסטער — דער „שטערער", דאַרף איבערכאַפּן די פּילקע אויפן וועג. אויב דאָס געלינגט אים, בייט ער זיך מיטן אָרט מיט יענעם, צו וועמען מען האָט זי געוואָרפן. אויב קיינער האָט זי ניט געכאַפּט, האָבן רעכט צו לויפן אויפהויבן יענע פון קרייז, אין וועמענס זייט זי איז געפאַלן. ווער עס הויבט זי אויף, הויבט אָן דאָס שפּיל.

כּללים: 1. די פּילקע וואַרפֿט מען נאָר אַזוי הויך, אַז דער „שטערער" זאָל זי קאָנען דערלאַנגען.

באַמערקונג: אויב עס שפּילן נאָר צוויי, שטעלן זיי זיך נעבן אַ וואַנט: דער וואַרפֿער שטייט מיטן פּנים צו דער וואַנט; דער „שטערער" שטעלט זיך צווישן דער וואַנט און דעם וואַרפֿער, דערביי רעדט מען אָפּ פֿריער, ווי ער זאָל שטיין, צי מיט'ן פּנים, צי מיט'ן רוקן צו דער וואַנט. אויב ער האָט געכאַפּט די פּילקע, בייטן זיי זיך מיט די ערטער.

30. די פּילקעס יאָגן זיך.

(אין קרייז).

די צאָל שפּילער ביז 40.

שפּיל-געצייג: צוויי גרינגע 7 דיום. פּילקעס און בענדלאַך.

די שפּילער מאַכן אַ קרייז און צוציילן זיך אויף ערשטע און צווייטע, אַזוי ביז דעם לעצטן; דערמיט בילדן זיך אין קרייז צוויי טיילן. איין טייל בינדט אָן בענדלאַך אויף'ן האַנט. יעדן טייל גיט מען אַ פּילקע.

דער אָנפֿירער ציילט: „איינס, צוויי, דריי!" און מען הויבט אָן וואַרפֿן די פּילקעס — ביידע אין איין ריכטונג, יעדערער צום נאָהנטסטן מיטגליד פֿון זיין טייל, ד. ה. איבער איין שפּילער: די ערשטע צו די ערשטע, די צווייטע צו די צווייטע. דאָס שפּיל געווינט יענער טייל, וועמענס פּילקע איז פֿריער אַרומגעלאָפֿן דעם קרייז.

כּללים: 1. יעדערער מוז וואַרפֿן די פּילקע נאָר צום נאָהנטסטן מיטגליד פֿון זיין טייל. דער, וואָס האָט אַ טעות געהאַט, וואַרפֿט איבער די פּילקע פֿון דאָס ניי.
2. דער, וואָס האָט ניט געכאַפּט די פּילקע, הויבט זי אויף און וואַרפֿט זי ווייטער.
3. פֿון אָנהויב באַקומען די פּילקעס צוויי, וואָס שטייען איינער דעם אַנדערן אַנטקעגן.

באַמערקונג: דאָס שפּיל דאַרף מען פֿירן אַזוי:

I. וואַרפֿן און כאַפּן די פּילקע מיט ביידע הענט.
II. וואַרפֿן און כאַפּן די פּילקעס מיט דער רעכטער האַנט.
III. וואַרפֿן און כאַפּן די פּילקעס מיט דער לינקער האַנט.

.31 די פילקעס יאגן זיך.

(אין שורות).

די צאָל שפילער ביז 40

שפיל-געצייג: צוויי גרינגע 7 דיומ. פילקעס.

די שפילער ציילן זיך אויף ערשטער און צווייטער. נאכדעם צושטעלן זיך אלע ערשטע אין איין שורה, איינער הינטערן צווייטן, און אלע צווייטע אין אנאנדער שורה. איין שורה שטייט אפּ פון דער צווייטער אויף א פּאר טריט. די ערשטע פון ביידע שורות גיט מען צו א פילקע.

דער אנפירער ציילט: „איינס, צוויי, דריי!" ניט אומקערנדיג זיך וואַרפט יעדער זיין פילקע צו דעם, וואס שטייט הינטער אים; יענער וואַרפט זי ווייטער אַזוי, ביז דעם לעצטן. עס געווינט די שורה, וואו די פילקע איז גיכער געקומען צום לעצטן. אויב מען וויל שפילן ווייטער, קערן זיך אַלע שפילער אום מיטן פּנים צוריק – כדי די לעצטע זאלן ווערן די ערשטע.

כּללים: – די זעלבע, וואס אין שפיל נומ' 30, אויסער דעם 3-טן כלל.

.32 האלט!

די צאָל שפילער ביז 30.

שפיל-געצייג: א שווארצע $2^1/_2$ דיומ. פילקע.

אַלע שפילער, חוץ איינעם, וועלכן מען וויילט, מאַכן אַ קרייז. איינער פונ'ם אַנדערן שטייט אפּ אויף צוויי טריט. יעדערער באַצייכנט זיין ארט מיט א רעדעלע. דער געוויילטער שטעלט זיך אין מיטן קרייז, די שפילער ווארפן אריבער א פילקע צו וועמען ס'איז פון די, וואס שטייען אנטקעגן, אנרופנדיג יענעם, צו וועמען מען ווארפט זי. דער, וואס שטייט אינמיטן, שטרעבט אפצווווארפן די פילקע אין א זייט פון דעם אנגערופע־נעם. ווי די פילקע פאלט נור אויף דער ערד, צולויפן זיך די שפילער. דער מיטלסטער איילט וואס גיכער די פילקע אויפצוהויבן און אויסרופן: „האלט!" די לויפנדע בלייבן שטיין אויף די ערטער, וואו זיי האבן דערהערט דעם אויסרוף. דער מיטלסטער צילט זיך, ניט אראפגייענדיג פון דעם ארט, וואו ער האט אויפגעהויבן די פילקע, צו טרעפן מיט איר אין וועמען עס איז פון די שפילער. אויב ס'געלינגט אים, בייט ער זיך מיטן ארט מיט דעם, אין וועמען ער האט געטראפן; טרעפט ער אין קיינעם ניט, פארבלייבט ער ווייטער א מיטלסטער. אויך דער שפילער, וועלכער האט ניט געכאפט די פילקע, בייט זיך מיטן מיטלסטן מיט די ערטער. דעמאלט הויבט אויף די

פילקע דער, נעבן וועמען זי איז געפאלן. יעדעס מאָל הויבט זיך דאָס שפּיל אָן פון דאָס ניי.

כללים: 1. כאַפּן די פּילקע מעג נאָר יענער, צו וועמען מען האָט זי געוואָרפן; ער האָט דערביי דאָס רעכט צו מאַכן אַ טריט פאָראויס, אָדער צוריק.
2. דער מיטלסטער מעג צוגיין צו די שפּילער ניט נעהנטער ווי אויף צוויי טריט.
3. דער מיטלסטער וואַרפט די פּילקע אין די שפּילער בלויז פון דעם אָרט, וואו ער האָט זי אויפגעהויבן.
4. דער מיטלסטער שטרעבט אָפּצוּוואַרפן די פּילקע וואָס לאַנגער, כּדי די שפּילער זאָלן ניט קאָנען ווייט צולויפן.
5. די צולאָפענע מוזן זיך אָפּשטעלן אויף דעם אָרט, וואו זיי האָבן דערהערט: „האַלט!".

33. די וואַנדערנדע פּילקע.

די צאָל שפּילער ביז 30.

שפּיל-געצייג: אַ גרינגע 7—8 רוים. פּילקע.

אַלע שפּילער מאַכן אַ קרייז. איינער פון אַנדערן שטייט אָפּ אויף אַ טריט. איינער, אַ באַשטימטער, אָדער אַ געוויילטער, גייט אַריין אין מיטן קרייז. מען וואַרפט די פּילקע יעדערער צו זיין שכן פון רעכטס, אָדער לינקס. דער מיטלסטער שטרעבט אַרויסצוקלאַפּן די פּילקע ביי די, וואָס כאַפּן זי, האָט ער זי ביי עמיצן אַרויסגעקלאַפּט, בייט ער זיך מיטן אָרט מיט דעם, וואָס האָט געוואָרפן די פּילקע.

כללים: 1. די פּילקע דאַרף מען אַרויסקלאַפּן, אָבער ניט אַרויסרייסן פון די הענט.
2. ווער ס'האָט די פּילקע ניט געכאַפּט, הויבט זי אויף און וואַרפט זי ווייטער.
3. יעדערער מוז וואַרפן די פּילקע נאָר צו זיין שכן, קיינעם ניט דורכלאָזן. אויב מען האָט איינעם יאָ דורכגעלאָזט, דאַרף מען אים די פּילקע אומקערן, און ער וואַרפט זי ווידער.

34. דער בעל־הבית און זיין געהילף.

די צאָל שפּילער ביז 20.

שפּיל-געצייג: אַ שוואַרצע 2½—3 דוים. פּילקע.

אויף איין זייט פּלאַץ פירט מען, דורך ניט קיין גרויסן שטריך –

אַ הויז, וואו ס'שטעלן זיך איינער אַנטקעגן דעם אַנדערן צוויי שפּילער, באַשטימטע אָדער געוויילטע – דער בעל־הבית און זיין געהילף: די איבעריקע שפּילער זיינען צעזייט איבערן גאַנצן „פֿעלד“.

דער געהילף וואַרפֿט אונטער די פּילקע, און דער בעל־הבית וואַרפֿט זי אָפּ מיט דער האַנט, אָדער מיט אַ ספּעציעלן ברעטל (אַ לאַפּעטקע), אין „פֿעלד“ אַריין צו די שפּילער. יענע שטרעבן צו כאַפּן די פּילקע, בשעת זי פֿליט נאָך. דער, וואָס האָט זי געכאַפּט, ווערט אַ בעל־הבית, און דער פֿריערדיגער בעל־הבית גייט אין „פֿעלד“. האָט מען זי אָבער אויפֿגעהויבן פֿון דער ערד, איז דער, וואָס האָט זי אויפֿגעהויבן, וואַרפֿט זי צו דעם געהילף פֿון דעם אָרט, אויף וועלכן ער האָט זי אויפֿגעהויבן. אויב דער געהילף האָט געכאַפּט די פּילקע, גייט דער בעל־הבית אַוועק אין „פֿעלד“; דער געהילף ווערט אַ בעל־הבית, און דער, וואָס האָט אויפֿגעהויבן די פּילקע, ווערט אַ געהילף.

כללים: 1. אויב דער בעל־הבית האָט אָפּגעקלאַפּט די פּילקע אַזוי, אַז זי איז געבליבן אין הויז, האָט ער רעכט איבערצוקלאַפּן זי ביז דריי מאָל; אויב ער האָט אַלע דריי מאָל שלעכט אָפּגעקלאַפּט, גייט ער אין „פֿעלד“, זיין געהילף ווערט אַ בעל־הבית און אַ געהילף ווערט איינער פֿון די שפּילער, אַ באַשטימטער דורך ציילן אָדער דורך גורל וואַרפֿן.

2. דער, וואָס האָט געכאַפּט די פּילקע, ווערט אַ בעל־הבית; דער געהילף בלייבט דער זעלבער.

3. דער, וואָס הייבט אויף די פּילקע פֿון דר'ערד, וואַרפֿט זי פֿונם זעלבן אָרט צום געהילף; אויב ער שטייט ווייט פֿון געהילף, וואַרפֿט ער זי צו דעם, וואָס שטייט נעהנטער, און יענער וואַרפֿט זי אָדער גלייך צום געהילף, אָדער דורך אַ דריטן. אויב די פּילקע איז פֿאַר דער צייט ביי קיינעם ניט אַרויסגעפֿאַלן, ווערט דער געהילף אַ בעל־הבית, און דער, וואָס האָט זי אויפֿגעהויבן, ווערט אַ געהילף, און דער פֿריערדיגער בעל־הבית גייט אין פֿעלד. אויב די פּילקע איז, – אויפֿן וועג צום געהילף, – כאָטש איין מאָל אַראָפּגעפֿאַלן, בלייבן אַלע אויף זייערע ערטער און מען שפּילט ווייטער.

באַמערקונג: דער בעל־הבית קאָן אָפּקלאַפּן די פּילקע אָדער מיט דער רעכטער, אָדער מיט דער לינקער האַנט; צוליב דעם שטעלט ער זיך אָדער רעכטס אָדער לינקס פֿון די, וואָס שטייען אין „פֿעלד“.

35. די חיות און דער יעגער.

די צאָל שפּילער ביז 30.

שפּיל־נעציינ: א שווארצע מ'2½ דיום. פּילקע און בענדלאך.

אַלע שפּילער זיינען „חיות", חוץ איינעם — אַ „יעגער", א באַשטימ־טער דורך ציילן, אדער אַ נעוויילטער. די „חיות" בינדן אן בענדלאַך אויפן האנט. דער „יעגער" שטעלט זיך אויף א וועלכן עס איז אָרט, ווארפט און כאפּט די פּילקע דריי מאָל. אין דער צייט צולויפן זיך די „חיות" אין אַלע זייטן, וואס ווייטער פונם „יעגער". אז ער כאפּט צום דריטן מאל די פּילקע, צילט ער זיך אין א „חיה", כדי צו טרעפן אין איר, ד. ה. אנרירן זי, דערביי טאר ער אבער ניט אראפגיין פון זיין ארט. צי ער האט גע־טראפן, צי ניט, הויבט ער יעדעס מאל אויף די פּילקע, און ווארפט זי ווידער, פון דעם ארט, וואו ער האט זי אויפגעהויבן. די אנגערירטע „חיה" נעמט אראפ דאס בענדל פון האנט און ווערט אַ „הונט". דער „הונט" העלפט דעם „יעגער": ער הויבט אויף די פּילקע און ווארפט זי אים איבער אליין אנרירן מעג דער „הונט" נור דאן, ווען דער „יעגער" ווארפט אים צו די פּילקע, כדי אנצורירן אַ „חיה", וואס שטייט נאהנט צו אים.

ווען די צאל „הינט" דערגרייכט ביז 2, באקומען די „חיות" דאס רעכט, לויפנדיג, מיט'ן פוס אפשטויסן די פּילקע פון דעם „יעגער" און פון די „הינט". די אנגערירטע קאן פארבלייבן אַ „חיה" נור אין דעם פאַל, ווען זי הויבט אויף די פּילקע און טרעפט אין דעם, וואס האט זי אנגערירט.

דאס שפּיל ענדיגט זיך דאן, ווען אַלע „חיות" זיינען אנגערירט.

כללים: 1. דער „יעגער" הויבט אן אנצורירן נור דעמאלט, ווען ער האט צום דריטן מאל נעכאַפּט די פּילקע.

2. דער „יעגער" ווארפט די פּילקע נור פון דעם ארט, וואו ער האט זי אויפגעהויבן.

3. דער „הונט" דאַרף צו־ווארפן צום „יעגער" די אויפגעהויבענע פּילקע; אליין מעג ער אנרירן נור דעמאלט, ווען דער „יע־גער" ווארפט אים צו די פּילקע.

4. די „חיות" מעגן שטויסן די פּילקע נור אין דעם פאַל, ווען דער „יעגער" האט שוין צוויי „הינט". די „חיה", וואס טוט עס ביי א קלענערער צאל „הינט", ווערט אליין אַ „הונט".

5. די „חיה" קאן זיך רעטן דערמיט, וואס זי הויבט ניך אויף די פּילקע, און ווארפט אין דעם, וואס האט זי אנגערירט. אויב זי האט געטראפן, פארבלייבט זי אַ „חיה". דאס שפּיל ענדיגט זיך, ווען אלע „חיות" ווערן „הינט".

36. די פּוּם־פּילקע.

(אין קרייז).

די צאָל שפּילער ביז 20.

שפּיל־געצייג: א גרויסע 8—9 דיום. פּילקע.

אַלע שפּילער, חוץ איינעם — אַ „פירער", אַ באַשטימטער אָדער אַ גע־ווײלטער, מאַכן אַ קרייז. אויף דעם אָרט, וואו זיי שטייען, צייכנט מען אָן אַ ראָד. איין שפּילער פונ'ם אַנדערן שטייט אָפּ אויף 3—4 טריט. דער „פירער" שטעלט זיך אין מיטן קרייז, אין אַ ספּעציעלער רעדעלע; אויף דר'ערד, נעבן זיך, לייגט ער אַוועק אַ פּילקע, און שטרעבט אָפּצוּוואַרפן זי מיט'ן פּוּם אַזוי, אַז זי זאָל אַרויספליען פונ'ם קרייז דורך אַ מיטל־פּלאַץ, וואָס צווישן צוויי שפּילער, די לעצטע דאַרפן ניט דערלאָזן, די פּילקע זאָל זיך דורכקייקלען דורך זייער מיטל־פּלאַץ, און וואַרפן זי אָפּ מיט'ן פּוּם צוריק אין קרייז. מען באַשטימט פאָראויס די זייט, פון וועלכע יעדער שפּילער דאַרף פאַרטיידיגן זיין מיטל־פּלאַץ. אויב אַ שפּילער דערלאָזט, אַז די פּילקע זאָל זיך דורכקייקלען דורך דעם מיטל־פּלאַץ, וועלכן ער דאַרף פאַרטיידיגן, ווערט ער אַ „פירער", און דער געוועזענער „פירער" שטעלט זיך אויף זיין אָרט.

כ ל ל י ם:

1. די שפּילער טאָרן ניט אָנרירן די פּילקע מיט די הענט.
2. דער, וואָס דערלאָזט, די פּילקע זאָל זיך דורכקייקלען דורך זיין מיטל־פּלאַץ, ווערט אַ „פירער".
3. דער „פירער" טאָר ניט אָפּטרעטן ווייטער, ווי צוויי טריט פון זיין רעדעלע.
4. אויב דער „פירער" קלאַפּט אָפּ די פּילקע אַזוי, אַז זי פליט אַרויס פון קרייז איבער די שטייענדיגע, דאַרף ער זי אַליין אויפהויבן און אַריינטראָגן אין קרייז.
5. די, וואָס שטייען אין קרייז, טאָרן פון זייערע ערטער ניט אַראָפּגיין.

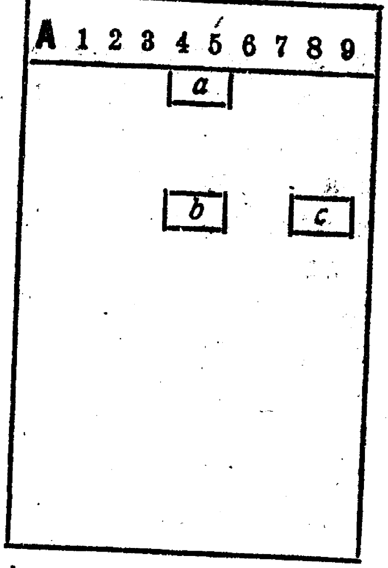
37. דער וועכטער.

די צאָל שפּילער ביז 30.

שפּיל־געצייג: שוואַרצע $2^1/_4$—$2^1/_2$ דיום. פּילקעס; אַ גרויסע 8—9 דיום. פּילקע.

אויף איין זייט פון פּלאַץ, אָדער צימער, פירט מען דורך אַ שטריך, אויף וועלכן אַלע שפּילער שטעלן זיך אין איין שורה, חוץ איינעם, וועלכער

ווערט באַשטימט אָדער געוויילט. דער גאַנצער פּלאַץ הייסט „פעלד". אויף 3—5 אַרשין (איבּ די שפּילער צילן זיך נאָך ווייטער) פון דעם שטריך, שטעלט מען אַ טאַבּורעט (b) אויף וועלכער ס׳ליגט אַ גרויסע נאָר אַ גרינגע פּילקע. אויף 5 אָדער 6 אַרשין רעכטס, אָדער לינקס פון טאַבּורעט, צייכנט מען אָן אין „פעלד" אַנאָרט (c) פאַר׳ן וועכטער. נעבּן שטריך, אַנטקעגן דער גרויסער פּילקע, צייכנט מען אָן אַ קעסטעלע (a), אַנאָרט פון וועלכן מען צילט זיך. יעדערער פון די וואָס שטייען אויפ׳ן שטריך, האַלט אַ שוואַרצע פּילקע.



אָנהויבנדיג פון דעם, וואָס שטייט אויפ׳ן עק שטריך רעכטס אָדער לינקס שטעלט זיך איטליכער כסדר אין קעסטעלע און צילט זיך פון דאָרט מיט זיין פּילקע אַראָפּקלאַפּן די וואָס אויפן טאַבּורעט. די וואָס טרעפן ניט לאָזן איבּער זייערע פּילקעס אין „פעלד" און גייען איבּער אויפ׳ן אַנדערן עק שטריך. סוים קלאַפּט איינער אַראָפּ די גרויסע פּילקע, לויפן אַלע אין „פעלד" נאָך זייערע פּילקעס. אין דער זעלבער צייט לויפט דער וועכטער נאָך דער גרויסער פּילקע. יעדערער שטרעבט אויפצוהויבן זיין פּילקע און אַ קלאַפּ געבּן מיט איר אָן דעם טאַבּורעט, איידער דער וועכטער האָט דאָרט אוועקגעלייגט די גרויסע פּילקע און האָט אויסגערופן: „געגוגו!". די, וועמען דאָס גיט זיך איין, גייען מיט די פּילקעס צוריק אויף זייערע ערטער; און די, וועמען ס׳איז ניט געלונגען, לאָזן ווידער איבּער די פּילקעס אין „פעלד" אויף די ערטער, וואו זיי האָבּן דערהערט דעם וועכטערס אויפרוף. אליין שטעלן זיי זיך אויף זייערע ערטער און וואַרטן ביז אימיצער קלאַפּט ווידער אַראָפּ די פּילקע, א. אז. וו.

אין פאַל, ווען אַלע שפּילער זיינען געבּליבּן אָן פּילקעס, נעמט דער וועכטער די גרויסע פּילקע און, שטייענדיג נעבּן טאַבּורעט, וואַרפט ער זי אין דער נאָהנטסטער שוואַרצער פּילקע, פבענגדיג פריער, וועמען זי געהערט. איבּ אַלע פּילקעס זיינען צוּוויי פון אים, גייט ער צו צו איינער און אָפּציילנדיג פון איר 3 טריט, וואַרפט ער אין איר די גרויסע פּילקע; טרעפט ער, נעמט ער די גרויסע פּילקע און גייט אויפ׳ן שטריך, און דער, וועמען די פּילקע געהערט, ווערט אַ וועכטער, און ס׳הויבט זיך אָן דאָס שפּיל פון דאָס ניי. האָט ער ניט געטראָפן, בלייבּט ער אַ וועכטער. אַ וועכטער ווערט אויך דער, וואָס „ברומט זיך אָפּ", ד. ה. צילנדיג זיך, טרעפט ער אין פּילקע, נאָר זי פאַלט ניט אַראָפּ פון טאַבּורעט. דער פריערדיגער וועכטער גייט אויפן שטריך. די פּילקע פון דעם נייעם וועכטער בלייבט אין „פעלד", און דער פריערדיגער וועכטער לויפט נאָך איר גלייך מיט אַלע.

כּ ל ל י ם: 1. די פּילקע פון „פעלד" נעמט נור דער, וואס האט זי א קלאפּ
נעטאן אָן טאַכּורעט; די איבעריִגע פארלאזן די פּילקעס
אויף דעם ארט, וואו זיי האבּן דערהערט דעם וועכּטערס
אויסרוף.

2. דער „אפּגעבּריִטער" ווערט אַ וועכטער.

בּ אַ מ ע ר ק ו נ ג: כּדי די שפּילער זאלן דעריקענען זייערע פילקעס, איז
נויטיג, יעדערער זאל אויף זיין פילקע מאַכּן א צייכן.

פארטייאישע שפילן.

די פארטייאישע שפילן אונטערשיידן זיך פון די פשוטע דערמיט, וואס דא איז יעדער שפילער אויסן ניט בלויז זיינע פערזענליכע אינטערעסן, נור אן אלגעמיין־באשטימטע ציל. יעדער פעלער זיינער רופט זיך אפ אויף דער גאנצער פארטיי. דעריבער דארף יעדער שפילער זיין מער אינטענסיוו, אויפמערקזאם, און וואס ערנסטער זיך פארהאלטן צום שפיל.

יעדעס מאל, איידער דאס שפיל הויבט זיך אן, ווילן די שפילער, מיט א מערהייט שטימען, א ריכטער און צוויי פארטיי־פארשטייער. דעם ריכטערס אויפגאבע איז: אכטונג צו געבן, אז די שפילער זאלן שטרייננ אפהיטן אלע כללים פון דעם שפיל; ער דארף אויך אויסגלייכן אלע ספסוקים, וואס קומען פאר. די שפילער ווערן איינגעטיילט אין צוויי פארטייען, כדי די פארטייען זאלן ווי ווייט מעגליך באשטיין פון גלייכע כחות. בילדעט מען זיי אויף פאלגנדן אופן:

די פארשטייער ווארפן צווישן זיך גורל. דער, אויף וועמען עס פאלט אויס דער גורל, רופט צוערשט ארויס א שפילער; נאך אים רופט דער צווייטער פארשטייער ארויס א שפילער, נאכהער ווידער דער ערשטער א. אז. וו.... ביז דעם לעצטן שפילער. דאס שפיל הויבט אן די פארטיי פונם צווייטן פארשטייער.

אין די פארטיי־שפילן, וואו מען דארף אונטערשיידן איין פארטיי פון דער צווייטער, באנוצט מען זיך מיט בענדלאך פון צוויי פארשיידענע פארבן, וואס יעדער פארטיי־מיטגליד בינדט אן אויף דער האנט.

אויב אין א וועלכן ס'איז שפיל זענען דא פיל כללים, דארף זיי דער אנפירער ניט פארליינען פאר די שפילער אלע מיט אמאל, נור טיילווייז און צוגעפאסט צום גאנג פון דעם שפיל; יעדן כלל דאן, ווען מ'דארף אים דערמאנען.

ווי אין די פשוט'ע, אזוי אויך אין די פארטייאישע שפילן מיט פילקעס, מוזן נעמען א גלייכן אנטייל ווי די רעכטע, אזוי אויך די לינקע האנט פון די שפילער, און ווען מ'שפילט מיטן פוס, מוזן נעמען א גלייכן אנטייל ווי די רעכטע, אזוי אויך די לינקע פוס.

ערשטע גרופּע.

38. „יאָג אָן"!

די צאל שפּילער ביז 30.

אויף צוויי געגנזייטן פֿון פּלאַץ אדער צימער, אַנ׳ערך אויף 30 טריט איינעם פֿון דעם צווייטן, צייכנט מען אָן צוויי הייזער (A. B.) אלע שפּילער ווילן מיט א מערהייט שטימען צוויי פֿארשטייער אין א ריכטער. יעדער פֿארשטייער בילדעט פֿאר זיך א פּארטיי פֿון צווישן די שפּילער. די פּארטייען ווערן געשאַפֿן אין אזא ארדנונג, ווי ס׳איז אנגעוויזן אין דער פֿאררעדע. יעדע פּארטיי פֿארנעמט א הויז; דער פֿארשטייער צושטעלט זיי דארט אויפֿן שטריך אין איין שורה. מען באשטימט פֿאראויס א צאל געווינסן.

דאס שפּיל הויבן אן די, וועלכע שטייען אויף די עק-שטריכן רעכטס. דער שפּילער פֿון דער פּארטיי (A.) למשל, גייט צו צו דעם, וועלכער שטייט רעכטס פֿון דער צווייטער פּארטיי (B.). דער לעצטער האלט די רעכטע האנט אויף העלפֿט פֿארבויגן אין עלנבויגן, און דעם עלנבויגן פֿעסט צוגעדריקט צום גארטל, מיט דער האנט-פֿלעכע (ладонь) ארויף, כדי מ׳זאל אים קאנען פּאטשן אין האנט; די לינקע האנט פֿארלייגט ער אויף הינטן, און האלט מיט איר צו די רעכטע, עטוואס העכער פֿון עלנבויגן. דער ערשטער שטעלט זיך אנטקעגן אים, ניט ווייטער ווי אויף אנ׳אויסגעשטרעקטער האנט, און גיט אים, לויטן ציילן פֿונם ריכטער, דריי לייכטע פּעטש אין האנט; נאכן דריטן פּאטש, אנטלויפֿט ער גיך צוריק, און דער צווייטער יאגט אים נאך, כדי אים אנצורירן. געלינגט דאס אים, פֿאררעכנט זיך זיין פּארטיי א געווינס, אויב ניט, באקומט דאס געווינס די אנדערע פּארטיי. ווי דער נאכיאגער, אזוי אויך דער אנטלאפֿענער, קומענדיג צוריק אין זייערע הייזער, שטעלן זיך דארט אויפֿן אנדערן עק שטריך. צום צווייטן מאל איז א נאכיאגער איינער פֿון יענער פּארטיי, פֿון וועלכער ס׳איז פֿריער געווען אנ׳אנטלויפֿער, און דער אנטלויפֿער איז איינער פֿון יענער פּארטיי, פֿון וועלכער ס׳איז פֿריער געווען א נאכיאגער. אזוי בייט זיך עס, ביז וואנען ס׳ענדיגט זיך דאס שפּיל. זי ענדיגט זיך דאן, ווען איינע פֿון די פּארטייען האט באקומען די באשטימטע צאל געווינסן.

כללים: 1. דער נאכיאגער דארף האלטן די רעכטע האנט אין עלנבויגן פֿארבויגן, מיט דער האנט-פֿלעכע ארויף, מיט גאנץ אויסגעצויגענע פֿינגער. די לינקע האנט פֿארלייגט ער אויף הינטן, און האלט מיט איר צו די רעכטע עטוואס

העכער פון עלען־כוינן. ער טאר ניט צוכאפן די האנט, בשעת מען פאטשט אים.

2. נאכן לעצטן פאטש, טאר דער נאכיאגער ניט כאפן דעם, וואס אנטלויפט פאר דער האנט, מיט וועלכער ער האט אים געפאטשט. ער דארף אים אנרירן, נור ווען יענער אנטלויפט.

3. דער נאכיאגער טאר ניט ארויסשטעלן קיין פוס פון שטריך, בשעת מען פאטשט אים.

4. דער, וואס אנטלויפט, שטעלט זיך אנטקעגן דעם נאכיאגער אזוי נאהנט, אז ער זאל אים קאנען פאטשן איבער דער גאנצער האנט, ניט איבער די שפיץ פינגער, ער דארף פאטשן וואס לייכטער.

5. אין פאל, ווען דער נאכיאגער, אדער דער, וואס אנטלויפט, האבן ניט ערפילט אלע דערמאנטע כללים, האט ער רעכט איבערצופאטשן ביז 3 מאל. אויב ער האט אויך איצט ניט ערפילט אלע דערמאנטע כללים, גייט דער, וואס אנטלויפט, צוריק אין הויז, און אויף זיין ארט שיקט מען ארויס אנאנדערן.

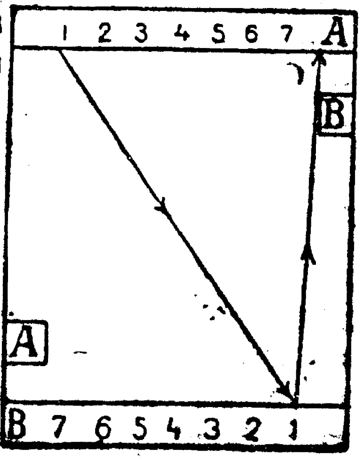
6. נאכן לויפן, קערן זיך ביידע אום אין זייערע הייזער און שטעלן זיך אויפן צווייטן עק פון שטריך.

39. „י א ג א ן“.

(מיט געפאנגענע).

די צאל שפילער ביז 30.

דאס שפיל הויבט זיך אן און קומט פאר אזוי, ווי דאס פאריגע, נאר די אנגערירטע גייען ניט צוריק אין זייער הויז, זיי ווערן גערעכנט ווי געפאנגענע און שטעלן זיך אין פלען. דרום צייכנט יעדע פארטיי אן אנארט פאר איר'ע געפאנגענע אויפן „פעלד“ נעהנטער אדער ווייטער פונם געגנ'ירס הויז – אפהענגיג פון דעם, צי מען וויל גרינגער אדער שווערער מאכן דאס באפרייען די געפאנגענע.

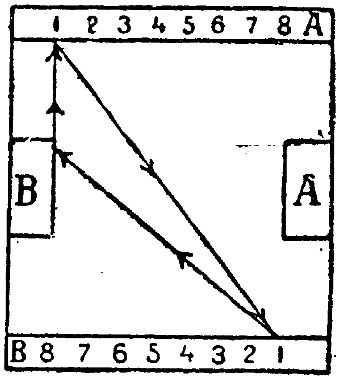


פיג' נומ' 1.

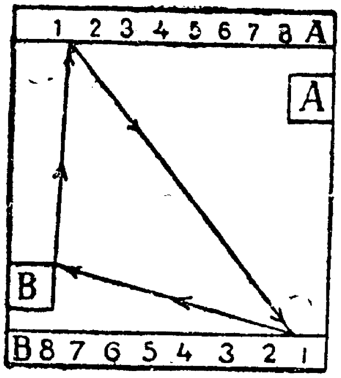
ווען מ'ניט דאס שפיל צום ערשטן מאל, מאכט יעדע פארטיי איר פלען וואס נעהנטער צום געגנערס הויז פון דער לינקער זייט (פיגור נומ' 1). דער, וואס אנטלויפט, לויפט פארביי דעם געגנערס פלען, וואו ס'שטייען געפאנגענע פון זיין פארטיי. די לעצטע שטייען דעמאלט מיט אויסגעשטרעקטע הענט. ער באפרייט א געפאנגענע, אנרירנדיג זיין האנט. ס'זועט זיין

שווערער צו באפרייען די געפאנגענע, ווען יעדע פארטיי וועט אנצייכנען איר פלען לינקס פון איר הויז און אקוראט אין מיטן, צווישן ביידע הייזער (פיגור נומ׳ 2), ווייל דעמאלט קומט אויס דעם, וואס אנטלויפט, דורכצומאכן א גרעסערן וועג ביז צום פלען און פון דארט אין הויז.

מען קאן נאך שווערער מאכן דאס באפרייען די געפאנגענע דער־מיט, וואס יעדע פארטיי צייכנט אן איר פלען לינקס און ניט ווייט פון



פיגור נומ׳ 2.



פיגור נומ׳ 3.

איר הויז (פיג. נומ׳ 3). און דער, וואס אנטלויפט, מוז, כדי צו באפרייען די נעפאנגענע, דורכמאכן נאך א גרעסערן וועג. די געפאנגענע שטרעקן אויס די הענט, ווען דער, וואס אנטלויפט, איז פון זייער פארטיי; יעדע־רער שטרעקט אויס נור איין האנט.

דאס שפיל ענדיגט זיך אדער ווען איין פארטיי איז אינגאנצן אין פלען, אדער ווען די באשטימטע צאל געפאנגענע איז פארפילט. אויסער אלע כללים פון דעם שפיל נומ׳ 38, זיינען דא גילטיג נאך פאלגנדע:

כ ל ל י ם: 1. באפרייען די געפאנגענע האט רעכט נור דער אנטלויפער פון זייער פארטיי.

2. דער, וואס לויפט, קאן מיט אמאל באפרייען עטליכע גע־פאנגענע, ער דארף אבער אנרירן יעדערן באזונדער; אויב ער האט צופעליג אנגערירט צוויי מיט אמאל, ווערט באפרייט נור איינער פון זיי, לויט'ן ווילן פון דעם באפרייער.

3. דער געפאנגענער ווערט פריי נור דעמאלט, ווען דער, וואס אנטלויפט, איז אדער נאך ניט געווען אנגערירט, אדער אנגע־רירט געווארן שוין נאכן באפרייען.

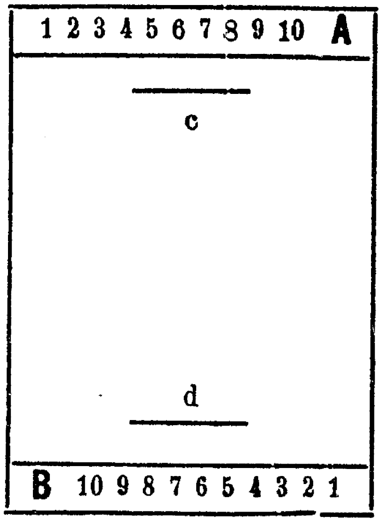
4. דער באפרייטער גייט צוריק אין זיין הויז ערשט נאכדעם, ווען דער, וואס לויפט, האט זיך שוין אומגעקערט; דער באפרייטער שטעלט זיך אויפן לינקן עק שטריך, נעבן זיין באפרייער.

40. דער איילנדער.

די צאָל שפּילער ביז 30.

אויף צוויי נעגנזייטן פון פלאַץ, צייכנט מען אן צוויי שטעט. דער פלאַץ צווישן די שטעט הייסט „פֿעלד". פֿאַראוים אויף 3—2 טריט, פּאַראלעל און אנטקעגן דעם מיטן פון יעדער שטאָט, צייכנט מען אָן צו שטריכן (c. d.), אַנ׳ערך ביז 5 טריט די לייגנ פון יעדערן. יעדע פּאַרטיי פֿאַרנעמט א שטאָט.

פֿון דער פּאַרטיי, וועלכע דאַרף, לויטן גורל, אנהויבן דאָס שפּיל, למשל פּאַרטיי (A) לויפֿט ארויס דער שפּילער, וועלכער שטייט דאָרט אויפֿן עק רעכטס, ער לויפֿט ביז דעם שטריך, וואָס נעבן דעם נעגנערס שטאָט, און טרעט אַרויף אויף איר מיטן פוס אָדער באַלד נאָכדעם, ווי ער איז צוגעלאָפֿן, אדער עטוואָס שפּעטער. אין דעם מאָמענט, ווי ער שטעלט זיך נאָר אויפֿן שטריך, לויפֿט ארויס דער, וואָס שטייט אויפֿן עק רעכטס פֿון פּאַרטיי (B) און יאָגט אים נאָך, כדי אָנצוּרירן אים; יענער אַנטלויפֿט. ואויב דער נאָכיאָגער רירט אים אָן, באַרעכנט זיך זיין פּאַרטיי א געווינס. אויב ניט, באַקומט דאָס געווינס די פּאַרטיי, וואָס צו איר געהערט דער אַנטלויפֿער.



אויב דער געקומענער צום שטריך וויל נור, האָט ער רעכט צו מאַכן דעם אָנשטעל, גלייך ווי ער שטעלט זיך אויפֿן שטריך, און דער נעגנער, וועלכער מיינט, אַז ער איז טאַקע געשטאַנען מיטן פוס אויפֿן שטריך, לויפֿט אַרויס און יאָגט זיך נאָך אים; אין דעם פֿאַל שרייט אויס דער געקומענער: „אַייל ניט!" און דער נאָכיאָגער מוז זיך אומקערן אויף זיין אָרט און פֿון דאָרטן ווידער זיך יאָגן נאָך אים; דער, וואָס אַנטלויפֿט, באַנוצט זיך דערמיט; ער שטעלט זיך מיטן פוס אויפֿן שטריך און אַנטלויפֿט גלייך אַהיים. יענער יאָגט זיך נאָך אים ביז׳ן שטאָט, און אויב ער רירט אים אָן, — געווינט זיין פּאַרטיי, אויב ניט — געווינט די פּאַרטיי פֿון דעם אַנטלאָפֿענעם.

צום צווייטן מאָל איז שוין דער, וואָס אַנטלויפֿט, פֿון יענער פּאַרטיי, פֿון וועלכער ס׳איז פֿריהער געווען א נאָכיאָגער, און דער נאָכיאָגער פֿון דער פּאַרטיי, פֿון וועלכער ס׳איז פֿריער געווען אַנ׳אַנטלויפֿער. אַזוי בייט זיך עס ביז וואַנען איין פּאַרטיי האָט באַקומען די באַשטימטע צאָל געווינסן, און דעמאָלט ענדיגט זיך דאָס שפּיל.

כּללים: 1. די שפּילער לויפן ארויס אין „פעלד" נור כסדר, איינער נאָכ'ן אנדערן.

2. דער נאָכיאָגער טאר ניט ארויסלויפן פון זיין שטאט פריער איידער דער, וואס אנטלויפט, האט זיך געשטעלט אויפ'ן שטריך; אויב ער לויפט ארויס פריער, מוז ער זיך אומקערן צוריק אויף זיין אָרט, און פון דאָרטן אָנהויבן נאָכן צויאָגן.

3. ווי דער נאָכיאָגער, אזוי אויך דער, וואס אַנטלויפט, אז זיי קערן זיך אום צוריק אין שטאט, שטעלן זיי זיך אויפ'ן שטריך צו דער לינקער זייט.

4. יעדעס מאָל באַקומט איינע פון די פּארטייען אַ געווינס.

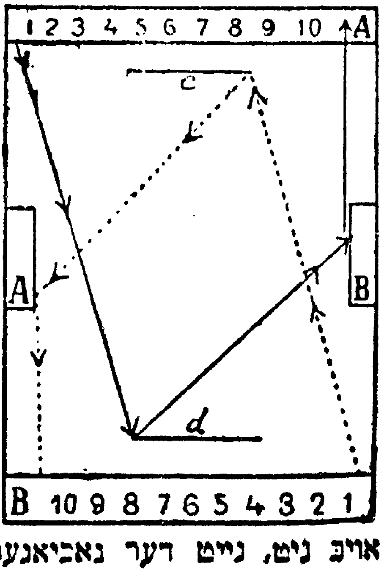
5. אלע ספסוכים צווישן די שפּילער גלייכט אויס דער ריכטער.

41. דער איילנדער

(מיט געפאנגענע).

אויף צוויי געגנזייטן פון פלאַץ צייכנט מען אָן צוויי הייזער A, B פאר די פארטייען; פאראויס אויף 2–3 טריט, און פאַראַלעל דעם מיטן פון יעדן הויז, צייכנט מען אָן צו קורצע שטריכן (c d) אַג'ערך ביז 5 טריט די לייַנג פון יעדערן. אויפן „פעלד" צו דער רעכטער זייט פון יעדער פארטיי און פונקט אין מיטן, צווישן די הייזער, צייכנט מען אָן פאר יעדער פארטיי א פלעָן. מען ווילט צוויי פאָרשטייער, וועלכע פאַר־נעמען מיט זייערע פאַרטייען די הייזער.

פון דער פאַרטיי, וועלכע דארף, לויטן גורל, אנהויבן דאָס שפּיל, למשל, פון פארטיי (A) לויפט ארויס דער שפּילער, וועלכער שטייט אויפ עק שטריך, רעכטס; ער דארף צולויפן צום קורצן שטריך, וואס נעבן דעם נעגנערס הויז, און ארויפטרעטן אויף אים. ער קאָן עס טאָן אָדער באַלד ווי ער לויפט צו, אָדער שפּעטער אַ ביסל. קוים טרעט ער נור אַרויף אויפ'ן שטריך, לויפט אַרויס דער ערשטער רעכטס פון פארטיי (B) און יאגט זיך נאך אים. אויב ער לויפט ארויס פריער, איידער יענער האט אנגערירט מיטן פוס דעם שטריך, שרייט יענער אויס: „אייל ניט!" דעמאלט מוז ער זיך צוריק אומקערן אויף זיין ארט, און פון דארטן ערשט אנהויבן נאכיאגן. אויב ער כאפט אים, פירט ער אים צו זיך אין פלען,



אויב ניט, גייט דער נאכיאגער אין פלען. אויב דער געקומענער אנטלויפט

ניט. שטעלנדיג זיך אויפן שטריך, גייט ער אין פלעץ. צום צווייטן מאל איז דער, וואס אנטלויפט, פון יענער פארטיי, פון וועלכער ס'איז פריער געווען א נאָכיאָגער, און א נאָכיאָגער פון דער, פון וועלכער ס'איז פריער געווען אנ'אנטלויפער, א. אַז. וו. דער, וואָס אַנטלויפט, קאָן באַפרייען די נעפאַנגענע, אָנרירנדיג זיי פאַר'ן האַנט; די באַפרייטע געפאנגענע, דארפן וואָס ניכער לויפן אַהיים,—ווייל דער נאָכיאגער קאָן זיי אָנרירן, און דעמאָלט מוזן זיי גיין צוריק אין פלעץ. אויב ער כאפט דעם באַפרייער, גייען אויך די באַפרייטע אין פלעץ צוריק.

דאָס שפיל ענדיגט זיך אָדער ווען אַלע-שפילער פון איין פארטיי זיינען געפאנגען, אדער ווען ס'איז געפאנגען א באשטימטע צאָל שפילער פון א וועלכער עס איז פאַרטיי.

כללים: 1. דער נאָכיאָגער לויפט ארויס ניט פריער, איידער דער, וואָס אנטלויפט, איז ארויפגעטראטן אויפן שטריך.

2. דער נאָכיאָגער כאפט ניט בלויז דעם, וואס אנטלויפט, נאר אויך די באפרייטע געפאנגענע.

3. דער, וואס אנטלויפט, באפרייט די געפאנגענע פון זיין פארטיי, אָנרירנדיג זייער אויסגעשטרעקטע האנט; ער דארף אָנרירן יעדערן באזונדער.

4. די געפאנגענע שטרעקן אויס די הענט דעמאלט, ווען דער, וואס אנטלויפט, איז פון זייער פארטיי.

5. דער געפאנגענער טאר ניט ארויסשטעלן קיין פוס פון פלעץ.

6. דער באפרייטער געפאנגענער לויפט וואָס ניכער אהיים, כ'די דער נאָכיאָגער זאל אים אויפ'ן וועג ניט אנרירן.

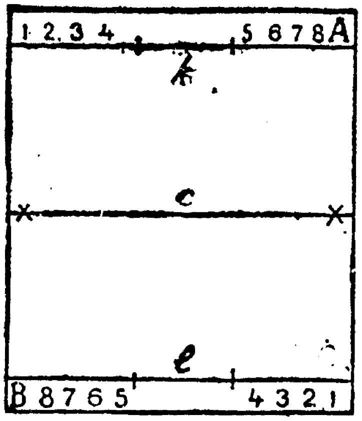
42. ווער וועמען?

די צאל שפילער ביז 30.

שפיל-געציינג: צוויי טיכלאך.

אויף צוויי נעגנזייטן פון פלאץ צייכנט מען אן צוויי שטעט (A, B) איינע פון דער צווייטער אנ'ערך אויף 30 טריט. דער פלאץ צווישן די שטעט הייסט „פעלד"; די שטריכן, וועלכע טיילן אפ די שטעט פון „פעלד", הייסן שטאט-שטריכן.— אין מיטן יעדער שטאט-שטריך טיילט מען אויס אנ'אָרט פאר די געפאנגענע — א פלעץ. פונקט אין מיטן, צווישןביידע שטעט, פירט מען דורך א שטריך (o) מיט א מעד-הייט שטימען ווערן געוויילט א ריכטער און צוויי פארשטייער. יעדער פארשטייער שאפט א פארטיי פאר זיך, און באשטימט

פֿאַראױס, װי אַזױ די שפּילער דאַרפֿן אַרױסלױפֿן, כסדר, אײנער נאָכ'ן צװײטן. די פֿאַרטײען פֿאַרנעמען די שטעט; די פֿאַרשטײער שטעלן זיך אײנער אַנטקעגן דעם צװײטן אױף בײדע עקן פֿון מיטלסטן שטריך; יעדער פֿון זײ האַלט אין האַנט אַ טיכל.



ס'גײען אַרױס צװײ שפּילער צו אײנעם פֿון יעדער פּאַרטײ, און שטעלן זיך יעדערער אױף זײן שטאָט־שטריך אױף דער רעכטער זײט. נאָכן צײלן פֿונם ריכטער: „אײנס, צװײ, דרײַ" לױפֿן זײ יעדערער צום נעגנער'ס שטאָט, טרעטן דאָרט אַרױף אױפֿן שטריך, אײַלן צוריק אַהײם, װאו זײ טרעטן אױך אַרױף אױפֿן שטריך און נאָכדעם לױפֿן זײ יעדערער אױף זײַן פֿאַרשטײער, כדי אַרױסצורײַסן פֿון זײַן האַנט דאָס טיכל. דער ערשטער, װאָס כאַפּט דאָס טיכל אַרױס, לױפֿט גיכער אַהײם, און דער צװײטער, נאָכדעם, אַז ער האָט אַרױסגעכאַפּט דאָס טיכל, יאָגט זיך נאָך דעם אַנטלאָפֿענעם, כדי אָנצורירן אים. דער אָנגערירטער גײט אין פּלען; רירט אים דער אָניאָגער ניט אָן, גײט דער נאָכיאָגער אין פּלען.

װען דער געפֿאַנגענער שטײט שױן אין פּלען און דער אָנרירער אין זײַן שטאָט, צײלט װידער דער ריכטער: „אײנס, צװײ, דרײַ!", און ס'לױפֿן אַרױס פֿאָלגנדע צװײ. יעדער לױפֿנדער האָט רעכט צו באַפֿרײַען די געפֿאַנגענע אױף פֿאָלגנדן אופֿן: נאָכדעם, װי ער האָט שױן אַרױפֿגעטראָטן אױפֿ'ן נעגנער'ס שטאָט־שטריך, לױפֿט ער צו צו די געפֿאַנגענע און רירט אָן זײער אױסגעשטרעקטע האַנט.

דאָס שפּיל ענדיגט זיך, װען אײן פּאַרטײ האָט פֿאַרנומען די באַשטימטע צאָל געפֿאַנגענע.

כללים: 1. די שפּילער, װאָס דאַרפֿן באַלד אַרױסלױפֿן, שטעלן זיך אױפֿן שטאָט־שטריך; דערבײַ קאָנען זײ שטײן מיט אײן פֿוס אין שטאָט.

2. מ'טאָר ניט אַרױסשטעלן אַ פֿוס איבער'ן שטאָט־שטריך, װער ס'טוט עס, גײט אין פּלען.

3. אין דעם מאָמענט, װען דער לױפֿנדער רײַסט אַרױס דאָס טיכל, שרײַט אױס דער ריכטער: „שױן!"...

4. אין דער צײַט, װען מ'לױפֿט נאָך די טיכלאַך, האַלטן די פֿאַרשטײער די טיכלאַך אין דער הױך.

5. אױף בײדע רײַסן אַרױס די טיכלאַך גלײַכצײַטיג, געװינט קײנער ניט; זײ גײען אַהײם און עס לױפֿן אַרױס די פֿאָלגנדע.

6. אויב מ'דירט אָן דעם, וואָס אַנטלויפֿט, נײַט ער אין פּלען; אויב ניט – נײַט דער נאָכיאָגער אין פּלען.

7. אויב אײנער פֿון די לויפֿנדע טרעט ניט אַרויף אויפֿן שטאָט־שטריך, נײַט ער אין פּלען, אַפּילו, ווען ער האָט דער ערשטער אַרויסגעריסן דאָס טיכל און איז אויך ניט אָנגערירט געוואָרן.

8. דער לויפֿנדער האָט רעכט צו באַפֿרײַען די געפֿאַנגענע ערשט נאָכדעם, ווי ער איז אַרויפֿגעטראָטן אויפֿ'ן שטריך.

9. אויב די געפֿאַנגענע זײַנען באַפֿרײַט געוואָרן דורך אַזעלכע לויפֿנדע, וועלכע האָבן גלײַכצײַטיק אַרויסגעריסן די טיכלאַך, גײַען זײ, צוזאַמען מיט די לויפֿנדע, צוריק אין שטאָט.

10. אַז דער באַפֿרײַער איז געפֿאַנגען געוואָרן, בלײַבן די באַפֿרײַטע אין פּלען.

11. די באַפֿרײַטע גײַען אַהײם שוין נאָכדעם, ווי די לויפֿנדע זײַנען צוריקגעקומען אין שטאָט.

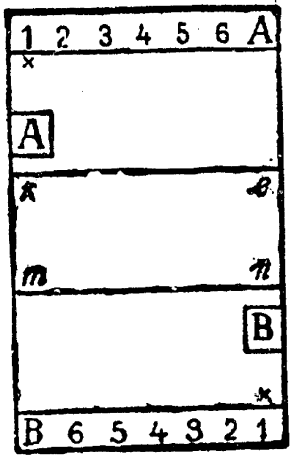
12. אויב דאָס שפּיל דויערט צו־לאַנג, קאָן מען עס אַזוי ענדיגן: לויט'ן אָפּמאַך פֿון בײדע פּאַרטײען, שטעלן זיך אויפֿן מיטלסטן שטריך אַנשטאָט די פֿאָרשטײער, צװײ שפּילער, צו אײנעם פֿון יעדער פּאַרטײ, מיט טיכלאַך אין די הענט. די פֿאָרשטײער לויפֿן נאָך די טיכלאַך; און ס'געווינט די פּאַרטײ וועמענ'ס פֿאָרשטײער ס'האָט פֿריער אַרויסגעכאַפּט דאָס טיכל.

43. דער פֿאַרוואַנדעטער.

די צאָל שפּילער ביז 30.

אויף צװײ געגנזײַטן פֿון פּלאַץ צײכנט מען אָן צװײ הײַזער (A, B.) וועלכע שטײען אָפּ אויף 30 טריט אײנס פֿון דעם צווייטן; דער פּלאַץ צווישן די הײַזער הײסט „פֿעלד". מ'צוטײלט דאָס „פֿעלד" מיט צװײ שטריכן (kl mn) אויף דרײַ גלײַכע חלקים. רעכטס פֿון יעדן הויז און נעבן די מיטלסטע שטריכן, צײכנט מען אָן פֿאַר יעדער פּאַרטײ אַ באַזונדער פּלען. יעדע פּאַרטײ צײכנט איר פּלען נעהנטער צו איר הויז. די פּאַרטײען פֿאַרנעמען די הײַזער. נאָכדעם וואַרפֿט מען גורל, וועלכע פּאַרטײ זאָל אָנהויבן דאָס שפּיל.

נאָכן צײלן פֿונ'ם ריכטער, לויפֿן גלײַכצײַטיק אַרויס צװײ שפּילער, וואָס שטײען אויפֿ'ן עק רעכטס פֿון יעדער פּאַרטײ. דער, וואָס גע־

העדט צו דער פּאַרטיי, וועלכע הויבט אָן דאָס שפּיל, למשל, צו דער פּאַר־


טיי (A) לויפט ביזן שטריך (k, l,) וואָס נעבן זיין הויז, און איילט פון דאָרטן וואָס גיכער זיך אומקערן אהיים פון דער אַנדער זייט, ד. ה. פון לינקס. דער לויפנדער פון פּאַרטיי (B) יאָגט זיך נאָך אים די נאָנטע צייט, כדי אָנצורירן אים פריער, איידער ער איז אַריינגעלאָפן צוריק אין זיין הויז. דער אַנטלויפער האָט רעכט, אויסמיידנדיג דעם נאָכיאָגער, צו לויפן ווייטער פון שטריך, וואס נעבן זיין הויז; גער מעג לויפן אפילו ביזן נעגנערס הויז. (דער שטריך ווייזט נור דעם קלענסטן וועג, וועלכן ער מוז דורכמאַכן, אנדערש האָט ער קיין רעכט ניט צו לויפן צוריק). אויב דער אַנטלויפער איז אנגערירט געוואָרן — ד. ה. פאַרוואונדעט, גייט ער אין פלען, און דער נאָכיאגער גייט אַהיים און שטעלט זיך דאָרט פון לינקס. אויב דער אַנטלויפער איז ניט פאַרוואונדעט, קערן זיי זיך ביידע אום אַהיים. דער פאָלגנדער אַנטלויפער איז פון פּאַרטיי (B) און דער נאָכיאָגער פון פּאַרטיי (A). אַזוי בייטן זיי זיך, ביז וואַנען ס'ענדיגט זיך דאָס שפּיל. די שפּילער דאַרפן אַליין אַכטונג געבן דערויף: ווער עס דאַרף אַנטלויפן און ווער ס'דאַרף נאָכיאָגן. דער, וואס האט א טעות געהאט, ליידט אַליין. דער אַנטלויפער באפרייט די געפאנגענע אזוי: ער לויפט ביזן נעגנערס פלען און רירט אָן זייער אויסגעשטרעקטע האַנט. ער קאן אין איין מאל באַפרייען עטליכע געפאנגענע, נאר ער מוז אנרירן יעדערן באזונדער. די באפרייטע גייען אַהיים ערשט נאכדעם, ווי די לויפנדע האבן זיך שוין אומגעקערט אין זייערע הייזער. די באַפרייטע גייען אהיים אפילג, ווען מען האט נאכדעם פארוואונדעט זייער באַפרייער. נאר דער פארוואונדע־טער גייט אין פלען.

דאָס שפּיל ענדיגט זיך, אדער ווען איינע פון די פארטייען אין אינגאנצן פאַרנומען אין פלען, אדער ווען ס'איז פארנומען געוואָרן אַ באַ־שטימטע צאָל שפּילער פון א וועלכער ס'איז פארטיי.

כללים: 1. נאכן ציילן פונם ריכטער, לויפן ביידע נעגנער ארויס גלייכצייטיג; אויב זיי האבן א טעות געהאט, קאן מען אי־בערלויפן נאָך אמאל.

2. דער אנגערירטער הייסט א פארוואונדעטער און ער גייט אין פלען.

3. באפרייענדיג די געפאנגענע, מוז מען אנרירן יעדערן באַ־זונדער.

4. דער באַפרייער טאר ניט אריינטרעטן אין פלען.

5. די געפאַנגענע ווערן באפרייט נור ווען זייער באפרייער

איז אדער נאר ניט געווען פארוואונדעט אדער פארוואונדעט, געווארן שוין נאכן באפרייען.
6. קומענדיג א היים, שטעלן זיך דער באפרייער און אויך די באפרייטע אויפן אנדערן (לינקן) זייט הויז.

44. דער פארוואונדעטער
(מיט א מיטל־שטריך).

די צאל שפילער ביז 30.

אויף צוויי געגנזייטן פון פלאץ צייכנט מען אן צוויי הייזער, אויף 40 טריט ווייט איין הויז פון דעם צווייטן. פונקט אין מיטן, צווישן די הייזער, צייכנט מען אן א שטריך. אזוי ווי אין דעם פאריגן שפיל, בילדן די שפילער צוויי פארטייען, און צושטעלן זיך אין איין שורה אויף די הייזער־שטריכן. אזוי ווי פריער, לויפן אויך, נאכן ציילן פון ריכטער, גלייכצייטיג ארויס צוויי שפילער, וואס שטייען אויפן עק רעכטס פון ביידע פארטייען. נאר דא איז פאראויס ניט באשטימט, ווער פון זיי איז דער אנטלויפער און ווער דער נאכיאגער. זיי לויפן ביידע צום מיטלסטן שטריך, און יעדערער שטרעבט פריער אים אריבערצוטרעטן. דער, וואס טרעט דער ערשטער אריבער, ווערט א נאכיאגער, און דער אנדערער ווערט אנ׳־אנטלויפער און איילט וואס גיכער א היים; אויב מען רירט אים אן ד. ה. מען פארוואונדעט אים אויפן וועג, ווערט ער א געפאנגענער. דער געפאנגענער שטעלט זיך אויפן שטריך פון געגנערס הויז; זיין נאכיאגער ווערט א וועכטער און שטעלט זיך הינטער דעם געפאנגענעם, אויף איין טריט פון אים. באפרייען דעם געפאנגענעם האט רעכט יעדערער פון זיין פארטיי, בעת ער איז אנ׳אנטלויפער. פריער, איידער ער לויפט א היים, איילט ער צו דעם ארט, וואו עס שטייט א געפאנגענער פון זיין פארטיי און רירט אן זיין אויסגעשטרעקטע האנט, איידער דעם וועכטער איז געלונגען אנצורירן זיין באפרייער. אויב דאס געלינגט ניט דעם וועכטער, ווערט דער געפאנגענער פריי, און דער באפרייער אנטלויפט א היים וואס גיכער, ווייל זיין געגנער יאגט זיך נאך אים, און וויל אים פארוואונדן. רירט אים אבער דער וועכטער אן פריער, איידער ער האט באפרייט דעם געפאנגענעם, בלייבט דער געפאנגענער אין פלען.

דאס שפיל ענדיגט זיך אדער, ווען איינע פון די פארטייען איז איינגאנצן פארנומען אין פלען, אדער, ווען מען האט פארנומען די באשטימטע צאל שפילער פון א וועלכער עס איז פארטיי.

כללים: 1. ביידע געגנער לויפן ארויס גלייכצייטיג נאכדעם, ווי דער ריכטער ציילט: „איינס, צוויי, דריי!". אויב זיי האבן א טעות געהאט, קאן מען איבערלויפן נאך אמאל.

2. אויב ביידע לויפנדע זיינען גלייכצייטיק אריבער דעם מיטלסטן שטריך, נעמען זיי ביידע אהיים און שטעלן זיך דארט לינקס.
3. דער אנגערירטער הייסט א פארוואונדעטער, און ער נעמט אין פלען.
4. דער אנרירער ווערט א וועכטער. ער דארף שטיין הינטער זיין געפאנגענעם אויף איין טריט פון אים; ער מעג צוגיין צום שטריך נאר אין דעם מאמענט, ווען מ'וויל באפרייען זיין געפאנגענעם.
5. נאך יעדער לויפנדער פאר רוקט זיך דער וועכטער און זיין געפאנגענער איבערן שטריך אלץ נעענטער צו דעם ארט, וואו ס'שטעלט זיך דער שפילער, וועלכער דארף ארויסלויפן.
6. וויפיל געפאנגענע ס'זאלן ניט זיין ביים וועכטער, מוז ער זיי אלע צושטעלן פאר זיך אויפ'ן שטריך.
7 ווען ס'קומט דעם וועכטער'ס צייט ארויסצולויפן, פארבלייבן זיינע געפאנגענע אן א וועכטער, און דעמאלט איז לייכטער זיי צו באפרייען.
8. ווען מען פארוואונדעט זייער וועכטער, ווערן אלע פריי.
9. באפרייענדיק די געפאנגענע, מוז מען אנרירן יעדערן באזונדער.
10. דער באפרייער טאר ניט אריינטרעטן אין פלען.
11. קומענדיק אהיים, שטעלן זיך דער באפרייער און די באפרייטע אויפ'ן אנדערן (לינקן) זייט הויז.

45. „באר".

שפיל-געצייג: בענדלאך פון צוויי פארשיידענע פארבן.

אויף צוויי געגנזייטן פון פלאץ, אדער צימער, צייכנט מען אן צוויי שטעט (A, B.); איינע פון דער צווייטער שטייט אפ אויף 20—30 טריט. מען צוטיילט זיך אויף צוויי פארטייען. יעדער פארטיי-מיטגליד בינדט אן אויפ'ן האנט א בענדל; פאר יעדער פארטיי—א באזונדער פארב. דער פאר שטייער צושטעלט זיין פארטיי אין שטאט אין דער ארדנונג, ווי זיי דארפן ארויסלויפן איינער נאכ'ן אנדערן.

דאס שפיל הויבט זיך אן אזוי: נאכדעם, ווי דער ריכטער ציילט- „איינס, צוויי, דריי!", לויפט ארויס דער ערשטער - רעכטס פון דער פארטיי, אויף וועלכער ס'איז אויסגעפאלן דער גורל אנצוהויבן דאס שפיל, למשל, פון פארטיי (A). ווי ער מאכט נור עטליכע טריט, לויפט ארויס אנטקעגן אים דער ערשטער רעכטס פון פארטיי (B) און שטרעבט אים אנצורירן; נאכ'ן ערשטן פון (B) לויפט ארויס דער צווייטער פון (A) שטרעבנדיק

אַנצורירן אים; נאָכ'ן צווייטן פֿון (A) לויפֿט אַרויס, אום אָנצורירן אים, דער צווייטער פֿון (B) א. אז. וו....—מיט איין וואָרט, יעדער, וואָס לויפֿט אום אין „פֿעלד", שטרעבט אָנצורירן יענע פֿונ'ם געגנערס פּאַרטיי, וואָס זײַנען אַרויסגעלאָפֿן פֿאַר אים, און אַנטלויפֿן פֿון יענע, וואָס זײַנען אַרויסגעלאָפֿן נאָך אים. דער, וועמען ס'געלינגט אָנצורירן וועמען ס'איז, שרײַט אויס: „באַר!" דאָס שפּיל הערט אויף. אַלע, וואָס זײַנען אין „פֿעלד", גייען צוריק אין די שטעט, און שטעלן זיך דאָרט אויף דער לינקער זײַט. עס געווינט די פּאַרטיי, צו וועלכער עס געהערט דער אָנרירער, און מען שפּילט ווײַטער. דעם נײַעם קאָן הויבט אָן די אַנדערע פּאַרטיי.

ס'קאָן אויך אַזוי געווינען דאָס שפּיל: דער פֿאָרשטייער פֿון אַ פּאַרטיי אָדער איינער פֿון די, וואָס לויפֿן אום אין „פֿעלד", קאָן, ווען ער וויל, אַרײַנלויפֿן צום געגנער אין שטאָט און אויסשרייען: „די שטאָט איז פֿאַרנומען!" אָבער אין דער זעלבער צײַט האָט רעכט אַרויסצולויפֿן אים אַנטקעגן און אים אָנרירן יענער פֿון געגנערס שטאָט, וועמענס צײַט ס'איז געקומען אַרויסצולויפֿן אין „פֿעלד". אויב ס'געלינגט אים, שרייט ער אויס: „באַר!" און זײַן פּאַרטיי האָט געוואונען. מען באַשטימט פֿאָראויס אַ צאָל געווינסן (10–15 א. אז. וו.). דאָס שפּיל ענדיגט זיך דעמאָלט, ווען אַ וועלכע ס'איז פּאַרטיי באַקומט די באַשטימטע צאָל געווינסן.

כּללים: 1. יעדער שפּילער קאָן זיך ראַטעווען, אַרײַנלויפֿנדיג צוריק אין זײַן שטאָט. ער שטעלט זיך דאָרט דער לעצטער און מעג ווידער אַרויסלויפֿן נור דעמאָלט, ווען ס'קומט זײַן צײַט.

2. דער פֿאָרשטייער האָט דאָס רעכט אַרויסצולויפֿן און אַרײַנצולויפֿן אין שטאָט אַלע מאָל, ווען ער געפֿינט עס פֿאַר נויטיג.

3. יעדער אַרויסגעלאָפֿענער קאָן אָנרירן נור די פֿריער־אַרויסגעלאָפֿענע, און אַנטלויפֿט פֿון די שפּעטער־אַרויסגעלאָפֿענע.

4. דער, וועמען ס'געלינגט אָנרירן דעם געגנער, שרייט אויס: „באַר!" דאָס שפּיל הערט אויף, און אַלע, וואָס זײַנען אין „פֿעלד", גייען צוריק אין זייערע שטעט.

5. אויב צוויי שפּילער פֿון באַזונדערע פּאַרטייען שרײַען גלײַכצײַטיג אויס „באַר" – פֿאַררעכנט זיך יעדע פּאַרטיי צו אַ געווינס; אויב עס שרײַען אויס צוויי פֿון איין פּאַרטיי, רעכנט זיך נור איין געווינס.

צווייטע גרופּע.

46. דאס באוועגליכע ציל.

די צאָל שפּילער ביז 40.

שפּיל-געצייג: א שווערע גרויע 8—9 דיוּם. פּילקע, שווארצע 2½ דיוּם, פּילקעס.

אויף צווי געגנזייטן פון פּלאַץ צייכנט מען אָן צווי שטעט פוז 10 ביז 30 טריט ווייט איינע פון דער צווייטער (אָפּהיינגיג פון דעם, ווי גוט די שפּילער צילן זיך). אויפן „פעלד", פונקט אינמיטן צווישן ביידע שטעט, פירט מען דורך א שטריך. די שפּילער בילדן צוויי פּארטייען; יעדע פּארטיי פארנעמט א שטאט. די מיטגלידער פון דער פּארטיי, וועלכע דארף, לויטן גורל, אָנהויבן דאָס שפּיל, באקומען צו שווארצע פּילקעס, די צווייטע פּארטיי נעמט א גרויסע פּילקע. פון דער צווייטער פּארטיי גייען ארויס צוויי באשטימטע מיטגלידער, וועלכע שטעלן זיך אויף ביידע עקן פונ'ם מיטלסטן שטריך, איינער אנטקעגן דעם אנדערן. זיי קייקלען די גרויסע פּילקע איבערן שטריך, אָדער ווארפן זי איבער איינער צום צווייטן (ווי מען באשטימט פאָראויס). אין דער צייט, ווען די גרויסע פּילקע באוועגט זיך איבערן שטריך, צילן זיך די שפּילער כסדר, איינער נאָכן אנדערן, צו טרעפן אין איר מיט זייערע שוואַרצע פּילקעס. אויב אימיציער טרעפט, באקומט זיין פּארטיי אַ געווינס. די צווייטע פּארטיי קלייבט צונויף די שווארצע פּילקעס, און ווען אַלע זיינען שוין ביי איר אין די הענט, בייטן זיך די פּארטייען מיט זייערע ראלן, א. אז. וו.... אט די אָרדנונג ווערט אפּגעהיט ביזן סוף שפּיל. דאס שפּיל ענדיגט זיך, ווען וועלכע עס איז פּארטיי באקומט די באַשטימטע צאָל געווינסן.

כללים: 1. די, וואס שטייען אויפן מיטלסטן שטריך, דארפן קײַקלען אדער איבערווארפן די פּילקע אזוי, אז זי זאל זיך שטענדיג קײַקלען אדער פליען איבער'ן שטריך, און שטענדיג מיט דער גלײַכער גיכקײַט.

2. יעדעס מאל, ווען די פּילקע באוועגט זיך פון איין עק שטריך צום צווייטן, האט נור איין שפּילער רעכט צו ווארפן אין איר.

3. אויב אימיציער באמערקט ניט, ווי די גרויסע פּילקע האט זיך דורכגעקייקלט, אדער דורכגעפלויגן איבער'ן שטריך, און ער האט אין איר ניט געווארפן זיין פּילקע,

וואַרפֿט ער באַלד איבער די פּילקע דער אַנדערער פּאַרטיי ניט צילנדיג זיך.

4. אויב אימיצער וואַרפֿט די פּילקע ניט אין דער צייט, באַקומט זיין פּאַרטיי קיין געווינס ניט, כאָטש ער טרעפֿט.

5. צילנדיג זיך, טאָר מען קיין פוס פֿון שטאַט ניט אַרויס־שטעלן.

6. אויף אומקײַקלען אָדער איבערוואַרפֿן די פּילקע איבער׳ן שטריק, באַשטימט מען יעדעס־מאָל אַנדערע שפּילער.

באַמערקונג: מ׳קאָן שווערער מאַכן דאָס שפּיל אַזוי: אויפֿן „פֿעלד", פּונקט אינמיטן, צווישן ביידע שטאַט, צייכנט מען אָן ניט קיין שטריך, נור אַ ראָד, אין וועלכער ס׳שטעלט זיך אַ שפּילער פֿון דער פּאַרטיי, ביי וועלכער ס׳געפֿינט זיך די גרויסע פּילקע. ער וואַרפֿט די פּילקע אין דער הויך און כאַפּט זי יעדעס מאָל נאָכדעם, ווי זי שפּרינגט אָפּ פֿון דר׳ערד. די שפּילער צילן זיך צו טרעפֿן אין איר מיט די שוואַרצע פּילקעס אָדער אין דעם מאָמענט, ווען זי פֿליט אַרויף, אָדער אַראָפּ (ווי מען באַשטימט פֿאַרויס).

47. שטעט.

די צאָל שפּילער ביז 30.

שפּיל־געציי׳ג: אַ לייַמטע 8—9 דיוים. פּילקע.

אויפֿן פּלאַץ אָדער צימער צייכנט מען אָן צוויי שטעט איינע אַנטקעגן דער אַנדערער, אויף 5—1.5 טריט איינע פֿון דער צווייטער (אָבהיינגיג פֿון דעם, ווי ווייט די שפּילער קאָנען איבערוואַרפֿן די פּילקע). די שפּילער צוטיילן זיך אויף צוויי פּאַרטייען; יעדע פּאַרטיי שטעלט זיך אין איין שורה אויף איר שטאָט־שטריך. דאָס שפּיל הויבט אָן איינע פֿון די פּאַרטייען, לויטן גורל.

דער מיטגליד, וואָס שטייט אויפֿן עק שטריך רעכטס, באַקומט אַ גרויסע פּילקע. ער וואַרפֿט זי מיט איין האַנט אַזוי, אַז זי זאָל אַראָפּ־פֿאַלן אין געגנער׳ס שטאָט, פֿליענדיג איבער די שטייענדיגע. די אַנדערע פּאַרטיי פּאַרטיידיגט איר שטאָט, אויפֿהויבנדיג די הענט; זיי מעגן אויך אונטערשפּרינגען, כדי אָפּצוקלאַפּן די פֿליענדיגע פּילקע און ניט דער־לאָזן זי צו זיך אין שטאָט. אויב די פּילקע פֿאַלט אַראָפּ ביי זיי אין שטאָט, רעכנט זיך צו אַ געווינס די פּאַרטיי, וועלכע האָט זי געוואָרפֿן, און די פּילקע וואַרפֿט דער פֿאָלגנדער שפּילער פֿון דערזעלבער פּאַרטיי; אויב מען האָט די פּילקע אָפּגעקלאַפּט, רעכנט זיך די צווייטע פּאַרטיי צו אַ געווינס, און די פּילקע גייט איבער צו איר. דאָס שפּיל ענדיגט זיך, ווען איין פּאַרטיי האָט באַקומען די באַשטימטע צאָל געווינען.

כללים: 1. דער שפילער, וועלכער ווארפט די פילקע, טאר ניט מאכן קיין טריט איבער דעם שטריך; דער, וואס קלאפט אפ די פילקע, טאר ניט אפטרעטן פונם שטריך אויף הינטן.
2. די שפילער ווארפן די פילקע אי מיט דער רעכטער, אי מיט דער לינקער האנט, ד. ה. אויב א שפילער האט דאס ערשטע מאל נעווארפן די פילקע מיט דער רעכטער האנט, ווארפט ער זי צום צווייטן מאל, ווען ס׳קומט זיין צייט, מיט דער לינקער.

באמערקונג: אין דעם שפיל קאן מען ווארפן די פילקע אויף פאלגנדן אופן:
א) מיט איין האנט ווארפט מען אונטער די פילקע עטוואס העכער פון קאפ, און מען קלאפט זי אפ מיט דער זעלבער האנט צום געגנער אין שטאט אריין.
ב) מ׳ווארפט אונטער די פילקע מיט איין האנט, און מ׳קלאפט זי אפ מיט דער צווייטער האנט.
ג) דער שפילער נעמט די פילקע אויפן האנט־פלעכע, (ладонь) ער טאר זי אבער ניט צוהאלטן מיט די פינגער. נאכדעם ציט ער אפ די האנט מיט דער פילקע עטוואס אויף הינטן, און ווארפט די פילקע אויף פאראויס און ארויף.
ד) דער שפילער האלט לייכט צו די פילקע מיט די שפיץ פינגער און ווארפט זי, מאכנדיג מיטן האנט אין לופט א האלבן קרייז, פון הינטן ארויף.

48. פון הויז צו הויז.
(מיט א פילקע).

די צאל שפילער ביז 30.

שפיל-געציייג: א לייכטע 8—9 דיום. פילקע.

אויף צוויי געגנזייטן פונם פלאץ אדער צימער צייכנט מען אן צוויי הייזער, אויף 10—15 טריט איינס פונם אנדערן. אויפן מיטן „פעלד", צווישן ביידע הייזער, שטעלט מען א טאבורעט, אויף וועלכן ס׳ליגט א גרויסע פילקע. מיט א מערהייט שטימען וויילט מען א ריכטער און צוויי פארשטייער. אלע שפילער צוטיילן זיך אויף צוויי פארטייען. יעדע פארטיי שטעלט זיך אויפן הויז־שטריך, אין איין שורה.

דער ריכטער ציילט: „איינס, צוויי, דריי!", און פון יעדער פארטיי לויפט ארויס דער מיטגליד, וואס שטייט אויפן עק שטריך רעכטס; יעדע־רער פון זיי לויפט ביזן געגנערס הויז און צוריק אהיים; סיי דא, סיי דארטן טרעטן זיי מיט איין פוס אריבער דעם שטריך. נאכדעם איילט

יעדערער צום טאבורעט. דער, וואס כאפט צו דער ערשטער די פילקע פונם טאבורעט, דארף זי אריבערווארפן צום געגנער אין הויז. צוליב דעם שטעלט ער זיך אדער אויפן שטריך פון זיין הויז, אדער נעבן טאבורעט (דאס ווענדט זיך, ווי ווייט די הייזער געפינען זיך איינס פון דעם אנדערן). ער ווארפט די פילקע אזוי, אז זי זאל פליען איבער די שטייענדיגע און זאל אראפפאלן ביי זיי אין הויז. יענע פארטייידיגן דאס הויז, אויפהויבנדיג די הענט, כדי אפצוקלאפן די פליענדיגע פילקע, דערביי טארן זיי אבער ניט אראפניין פונם הויז-שטריך. אויב די פילקע פאלט אראפ ביים געגנער אין הויז, נעמט דעם ווארפערס פארטיי א געווינס, אויב ניט — געווינט קיי-נער ניט. ווי אין ערשטן, אזוי אויך אין צווייטן פאל, קערן זיך די לויפער אום צוריק אין זייערע הייזער, און שטעלן זיך דארט אויפן אנדערן (לינקן) עק שטריך; און סלויפן ארוים די פאלגנדע צוויי שפילער א. א. וו... דאס שפיל ענדיגט זיך, ווען איינע פון די פארטייען האט באקומען די באשטימטע צאל געווינסן.

כללים: 1. די שפילער, וועלכע דארפן ארויסלויפן, טארן ניט פאראויס ארויסשטעלן א פוס איבערן הויז-שטריך.

2. אויב א לויפער טרעט ניט אריבער א וועלכן עס איז הויז-שטריך, באקומט זיין פארטיי קיין געווינס ניט, אפילו אז ער האט דער ערשטער גענומען די פילקע.

49. טרעף, אדער אנטלויף.

די צאל שפילער ביז 40.

שפיל-געציינג: ארויטע, לייכטע 8—9 דיום. פילקע, א קליינע שווארצע 2½ דיום. פילקע.

(בענדלאך פון פארשיידענע פארבן).

אויף צוויי געגנזייטן פון פלאץ צייכנט מען אן צוויי שטריכן — הייזער (A. B.). פאר דעם הויז (A.) אויף 5 אדער מער טריט (אפהייגניג פון דעם, ווי די שפילער צילן זיך), לייגט מען אוועק אויף א טאבורעט אדער אויף דער ערד, אין אנאנגעצייכנטן רעדל, א גרויסע פילקע. אלע שפילער בילדן צוויי פארטייען. די מיטגלידער פון יעדער פארטיי בינדן אן אויפן האנט בענדלאך. די פארטיי, וועלכע דארף, לויטן גורל, אנהויבן דאס שפיל, שטעלט זיך אין איין שורה אויפן שטריך פון הויז (A); די צווייטע פארטיי צעזייט זיך אין „פעלד".

דער פארשטייער באשטימט די ארדנונג, ווי אזוי די שפילער זאלן זיך צילן כסדר איינער נאכן אנדערן, און דאס שפיל הויבט זיך אן אזוי: דער ערשטער רעכטס פון הויז (A) שטעלט זיך אין הויז אנטקעגן דעם טאבורעט אדער רעדל (דעם ארט באצייכנט מען), און צילט זיך מיט דער קליינער פילקע אראפקלאפן די גרויסע פון טאבורעט, אדער ארויסקלאפן פון רעדל. צילנדיג זיך, טאר ער פון הויז ניט ארויסטרעטן. געלינגט עס

אים, פֿאררעכנט זיך זיין פארטיי א געווינס: טרעפֿט ער ניט, איז כּדי צו באקומען א געווינס, דארף ער לויפֿן אין צווייטן הויז און פֿון דאָרט צוריק; אויב ער זעהט, אַז לויפֿן צוריק איז געפערליך, — ווייל מ׳קען אים אויפֿן וועג אָנרירן מיט דער געוואָרפענער פילקע, פארבלייבט ער אין הויז (B) ביז וואנען דער פֿאָלגנדער שפּילער ווארפֿט די קליינע פילקע. יעדעס מאָל הויבט אויף די פילקע איינער פֿון דער „פֿעלד־פארטיי“ און צילט זיך צו טרעפֿן, ד. ה. אָנרירן מיט איר דעם, וואָס לויפֿט. געלינגט דאָס אים, נייט די „פעלד־פארטיי“ אין הויז און די „הויז־פארטיי“ צוזייט זיך אין „פֿעלד“.

מען באַשטימט פֿאָראויס א צאָל געווינסן, און ס׳געווינט די פארטיי, וועלכע באקומט פריער די באַשטימטע צאָל.

כּ ל ל י ם: 1. א געווינס פאררעכנט מען, אָדער אז מען קלאפּט אראָפּ די גרויסע פילקע, אָדער ווען דער שפּילער האָט זי ניט אראָפּגעקלאפּט, נאר ער איז אריבערגעלאָפן צום הויז (B) און צוריק, און דערביי ניט אנגערירט געוואָרן.

2. צילנדיג זיך, טאָר מען ניט ארויס פֿון הויז.

3. דער, וואָס טרעפֿט ניט, אדער ער טרעפֿט, נאָר די גרויסע פילקע פֿאלט ניט אראפּ פֿון טאבורעט, דארף לויפֿן אין צווייטן הויז און צוריק.

4. דער אריבערלויפֿער קאָן לויפֿן צוריק אין זיין הויז נאר דעמאלט, ווען די פילקע איז נאָך אין „פֿעלד“; קוים האט מען זי איבערגעגעבן אין הויז, ווארט ער ביז וואנען דער פאלגנדער ווארפֿט די פילקע, און דעמאלט לויפֿט ער צוריק. אויב מ׳האט אים אונטערוועגס ניט אנגערירט, באקומט ער א געווינס.

5. דער, וואס האט אראפּגעקלאפּט די פילקע, אדער וואס איז אריבערגעלאָפֿן אהין און צוריק, שטעלט זיך אין הויז אויפֿן אנדערן (לינקן) עק שטריך.

6. ווען דאס שפּיל קומט פֿאר ניט אויף א פלאץ, נאר אין א צימער, ווארפֿט מען די פילקע אין דעם אריבערלויפֿער פֿון דעם אָרט, וואו מען האט זי אויפֿגעהויבן.

7. באלד ווי מען ווירט נור אן דעם אריבערלויפער, לויפֿט די „פֿעלד־פארטיי“ אין הויז, דערביי קאָן יעדערער לויפֿן אין דעם הויז, צו וועלכן ער שטייט נעהנטער. די פארטיי, וועלכע האט פֿאר׳שפּילט, קאן געווינען צוריק דערמיט, וואס איינער פֿון אירע מיטגלידער וועט ניך אויפֿהויבן די קליינע פילקע און אנרירן דעם געגנער, וועלכער איז ניט ארייננעלאָפֿן אין א הויז.

8. די, וואס זיינען ארייננעלאָפֿן אין הויז (B) ראטעווענדיג זיך פֿון דער פילקע, לויפֿן אריבער אין הויז (A) נאכדעם,

ווען דער ערשטער פֿון זייער פּאַרטיי האָט געוואָרפֿן די קלײַנע פּילקע.

9. די „פֿעלד־פּאַרטיי" ניט יעדעס מאָל איבער די פּילקע פֿון „פֿעלד" אין הויז, און אויב מען כאַפּט אַראָפּ די גרויסע פּילקע, לייגן זיי זי יעדעס מאָל אַוועק אויף איר אָרט.

50. שיסערײַ.

די צאָל שפּילער ...

שפּיל־געצייג: שוואַרצע 2½ דיוים. פּילק...

אויף צוויי געגנזײַטן פֿונעם פּלאַץ אָדער ..., צייכנט מען אָן צוויי שטעט (A. B.), מ'צייכנט זיי אָן נעהנטער אָדער ווייטער איינע פֿון דער צווייטער, אָפּהענגיק פֿון דעם, ווי ווייט די שפּילער קענען טרעפֿן מיט דער פּילקע. אַלע שפּילער ווײַלן מיט אַ מערהייט שטימען צוויי פֿאַרשטייער און אַ ריכטער און מען צעטיילט זיך אויף צוויי פּאַרטייען. די מיטגלידער פֿון דער פּאַרטיי, וועלכע דאַרף, לויטן גורל, אָנהייבן דאָס שפּיל, צושטעלן זיך אין איין שורה אויפֿן שטריך פֿון שטאָט (A) יעדערער פֿון זיי האָט אַ שוואַרצע פּילקע. די צווייטע פּאַרטיי פֿאַרנעמט די שטאָט (B).

אָנהייבנדיק פֿון דעם שפּילער, וועלכער שטייט אין שטאָט (A) אויפֿן עק שטריך רעכטס, וואַרפֿן די שפּילער כּסדר איינער נאָכן אַנדערן די פּילקעס, ד. ה. זיי שיסן אין דעם געגנער'ס פּאַרטיי־מיטגלידער. די נעלעצטע האָבן רעכט אומצולויפֿן איבערן שטאָט, כּדי אויסצומײַדן די וואַרפֿענע פּילקעס. דער פֿאַרוואונדעטער, ד. ה., דער, אין וועמען מען טרעפֿט מיט אַ פּילקע, פֿאַרלאָזט דאָס שפּיל. ווען די פּאַרטיי־מיטגלידער פֿון שטאָט (A) האָבן שוין אַריבערגעוואָרפֿן אַלע פּילקעס אין שטאָט (B) צושטעלן זיך די מיטגלידער פֿון דער צווייטער פּאַרטיי אין איין שורה, אויפֿן שטריך פֿון זייער שטאָט, און וואַרפֿן די פּילקעס אין די פּאַרטיי־מיטגלידער פֿון שטאָט (A), און אַזוי בײַט מען זיך די גאַנצע צײַט. דאָס שפּיל ענדיקט זיך, ווען אַלע מיטגלידער פֿון איין פּאַרטיי זײַנען פֿאַרוואונדעט געוואָרן.

ווען די שפּילער שיסן, ד. ה. טרעפֿן גוט מיט די פּילקעס, קאָן מען שווערער מאַכן דאָס שפּיל אַזוי: יעדע פּאַרטיי וואַרפֿט אַריבער אינ'ם געגנערס פּאַרטיי אַלע פּילקעס נאָר דאָס ערשטע מאָל, אָבער נאָכדעם קאָן די שיסנדע פּאַרטיי אַריבערוואַרפֿן בלויז אַזויפֿיל פּילקעס, וויפֿיל איר האָט זיך אײַנגעגעבן צונויפֿצוקלײַבן אין דער צײַט, וואָס מען האָט אין איר געשאָסן. יעדער מיטגליד פֿון דער פּאַרטיי, אין וועלכער מען שיסט, האָט רעכט אַרויסצוגיין פֿון שטאָט, כּדי אויפֿצוהייבן וואָס מער פּילקעס; אין דערוועלכער צײַט דאַרף ער זיך אָבער היטן, מען זאָל אים ניט פֿאַרוואונדן.

כללים: 1. די שפּילער דאַרפֿן זיך צילן צו וואַרפֿן די פּילקע אַזוי, אַז זי זאָל ניט טרעפֿן אין קאָפּ, אָדער אין פּנים.

2. אויב די צאָל פּילקעס איז גרעסער פֿון דער צאָל ניט-פֿאַרוואונדעטע מיטגלידער, צוטיילט דער פֿאַרשטייער די איבעריקע פּילקעס צווישן די שפּילער לויט דער אָרדנונג, אין וועלכער די שפּילער שטייען, אָנהייבנדיק פֿון דעם ערשטן רעכטס.

3. דער שפּילער, וועלכער האָט עטליכע פּילקעס, וואַרפֿט זיי אַריבער איינע נאָך דער אַנדערער.

4. דער, וואָס איז פֿאַרוואונדעט געוואָרן מיט אַ פּילקע, וועלכע איז געוואָרפֿן געוואָרן ניט אין דער צייט, רעכנט זיך ניט פֿאַר קיין פֿאַרוואונדעטן. דער, וועמען די פּילקע רירט אָן נאָכדעם, ווי זי איז אָפּגעשפּרונגען פֿון דער ערד, רעכנט זיך אויך ניט פֿאַר קיין פֿאַרוואונדעטן.

51. די פֿוס-פּילקע.

די צאָל שפּילער ביז 30.

שפּיל-געצייג: אַ גרויסע 9—10 דױמ. פּילקע.

מ'צייכנט אָן אויפֿן פּלאַץ צוויי שטעט אויף 5—15 טריט איינע פֿון דער צווייטער. די שפּילער צוטיילן זיך אויף צוויי פּאַרטייען. די מיטגלידער פֿון יעדער פּאַרטיי שטעלן זיך אין איין שורה אויפֿן שטריך פֿון זייער שטאָט. אַלע שפּילער שטייען די גאַנצע צייט מיט צונויפֿגעלייגטע הענט. דער שפּילער, וואָס שטייט אויפֿן עק שטריך רעכטס פֿון דער פּאַרטיי, וועלכע דאַרף לויטן גורל, אָנהייבן דאָס שפּיל, באַקומט אַ גרויסע פּילקע; ער דאַרף זי אָפּקלאַפּן מיטן פֿוס אַזוי, אַז זי זאָל אַריינפֿאַלן אין שטאָט פֿון דער צווייטער פּאַרטיי, צו דעם צוועק לייגט ער אַוועק די פּילקע נעבן זיך אויפֿן שטאָט-שטריך, נאָכדעם ציט ער אָפּ וואָס מער אויף הינטן, אין גאַנצן אַ אויסגעצויגענע פֿוס, און קלאַפּט אָפּ די פּילקע מיטן שפּיץ פֿוס. דעם געגנערס פּאַרטיי דאַרף ניט דערלאָזן די פּילקע אין שטאָט אַריין, אָפּקלאַפּנדיק זי מיט די פֿיס, אָדער מיטן גאַנצן קערפּער, נאָר ניט מיט די הענט; מיט די הענט מעג מען נאָר פֿאַרטיידיקן דאָס פּנים, כּדי די פּילקע זאָל אים ניט טרעפֿן. מען טאָר אויך ניט אַראָפּטרעטן פֿון שטריך אויף הינטן. אויב די פּילקע איז אַריינגעפֿאַלן אין געגנערס שטאָט, באַקומט דעם וואַרפֿערס פּאַרטיי אַ געווינס; אויב ניט-נייט די פּילקע אַריבער צום געגנערס פּאַרטיי. דאָס שפּיל ענדיקט זיך, ווען איין פּאַרטיי באַקומט די באַשטימטע צאָל געווינסן.

כללים: 1. די גאַנצע צייט, וואָס דאָס שפּיל קומט פֿאָר, טאָרן די שפּילער ניט אָנרירן די פּילקע מיט די הענט; יעדעס מאָל, ווען מען דאַרף זי אָפּקלאַפּן, לייגט מען זי מיטן פֿוס אַוועק אויפֿן שטריך.

2. מען וואַרפט די פּילקע אי מיטן רעכטן, אי מיטן לינקן פוס ד. ה. אויב אַ שפּילער האָט ערשט אָפּגעקלאַפּט די פּילקע מיטן רעכטן פוס, קלאַפּט ער זי אָפּ דאָס צווייטע מאָל, ווען ס'קומט זיין צייט מיטן לינקן.

3. דעם וואַרפערס פּאַרטיי באַקומט אַ געווינס אויך אין דעם פאַל, ווען די פּילקע פאַלט אַריין אין דעם געגנערס שטאָט דורך אַ מיטל־פּלאַץ, וואָס צווישן צוויי שפּילער.

4. אויב דעם וואַרפערס פּאַרטיי האָט ניט אַרויסגעוואָרפן די פּילקע אינ'ם געגנערס שטאָט, גייט די פּילקע אַריבער צו דער צווייטער פּאַרטיי.

באַמערקונג: מ'קאָן שווערער מאַכן דאָס שפּיל, באַשטימענדיג ווי הויך די פּילקע דאַרף פליען; צוליב דעם ציט מען דורך אַ שטריק פּונקט אינמיטן, צווישן און פּאַראַלעל ביידע הייזער; מ'קאָן די שטריק אָנציען העכער אָדער נידעריגער. די געוואָרפענע פּילקע דאַרף פליען נאָר איבערן שטריק; פליט זי נידעריגער, רעכנט זיך עס ניט פאַר אַ געווינס.

34. איטאַליענישע לאַפּטאַ.

די צאָל שפּילער ביז 30.

שפּיל־געציינג: אַ לייכטע 8—9 דיום. פּילקע.

דער פּלאַץ, אויף וועלכן ס'קומט פאָר דאָס שפּיל, באַצייכנט מען פון אַלע זייטן מיט שטריכן. די גרויס פון דעם פּלאַץ ווענדט זיך אָן דער צאָל שפּילער און אָן דעם, ווי גוט זיי שפּילן. מ'קאָן אים מאַכן 20 אַרשין די לייננ און 10 די ברייט. מיט אַ מיטלסטן שטריך צוטיילט מען דעם פּלאַץ אויף צוויי גלייכע חלקים; יעדער חלק איז אַ „פעלד". מיט אַ מער־הייט שטימען ווײלט מען אַ ריכטער און צוויי פאָרשטייער, און מען צו־טיילט זיך אויף צוויי פּאַרטייען. יעדע פּאַרטיי צוזייט זיך אין אַלע ווינ־קעלאַך פון איר „פעלד". איין פּאַרטיי, וועלכע דאַרף לויטן גורל אָנהויבן דאָס שפּיל, באַקומט אַ פּילקע; דער שפּילער, וועלכן דער אָנפירער באַשטימט נעמט די פּילקע, וואַרפט זי אונטער אַ ביסל אין דער הויך און קלאַפּט זי אָפּ אין „פעלד" צום געגנערס פּאַרטיי; יענע קלאַפּן זי אָפּ צוריק, ביז וואַנען זי פאַלט אַראָפּ, און דעמאָלט פאַררעכנט מען אַ פעלער דער פּאַרטיי, אין וועמענס „פעלד" די פּילקע איז אַראָפּגעפאַלן. די פּאַרטיי, צו וועלכער די פּילקע איז ניט אַראָפּגעפאַלן, הויבט איצט אָן דעם קאָן. דאָס שפּיל ענדיגט זיך, ווען איין פּאַרטיי מאַכט די באַשטימטע צאָל פעלער.

כללים: 1. יעדעס מאָל, ווען די פּילקע פאַלט אַראָפּ אין „פעלד", גייט זי אַריבער צום געגנערס פּאַרטיי, און דאָרטן

יעדעס מאָל וואַרפט זי אונטער און קלאַפּט זי אָפּ אַנ'אַנדער שפּילער; דערפאַר באַשטימט יעדער פאָרשטייער פאָרן אויס די אָרדנונג, לויט וועלכער זיינע פאַרטיי-מיטגלידער דאַרפן אונטערוואַרפן און אָפּקלאַפּן די פּילקע איינער נאָכן צווייטן.

2. יעדערער האָט רעכט איבערצוקלאַפּן די פּילקע ביז דריי מאָל; אויב ער האָט צום דריטן מאָל זי אויך שלעכט אָפּגעקלאַפּט, גיט ער זי איבער דעם פאָלגנדן פאַרטיי-מיטגליד.

3. יעדער שפּילער, וואָס וואַרפט אונטער און קלאַפּט אָפּ די פּילקע, מוז זי אָפּקלאַפּן אַזוי, אַז זי זאָל פליען ניט נידעריגער פון די שטייענדיגע.

4. אויב די פּילקע פאַלט אַראָפּ אויפן שטריך, רעכנט זיך עס ניט פאַר קיין פעלער, און די פּילקע וואַרפט אונטער און קלאַפּט אָפּ דער פאָלגנדער שפּילער פון דערזעלבער פאַרטיי.

32. רוסישע לאַפּטאַ.

די צאָל שפּילער ביז 40.

שפּיל-געצייג: א שווארצע $2^1/_2$ דיום. פּילקע, א לאפּטע, בענדלאך פון פארשיידענע פארבן.

אויף צוויי געגנזייטן פון פּלאַץ צייכנט מען אָן צוויי שטעט (A, B) אויף 40—30 טריט איינע פון דער צווייטער. דער פּלאַץ צווישן די שטעט הייסט „פעלד". די שפּילער בילדן צוויי פאַרטייען; די פאַרטיי-מיטגלידער בינדן אָן אויפן האַנט בענדלאך, פאַר יעדער פאַרטיי א באַזונדער פאַרב. די פאַרטייען, וועלכע דאַרף, לויטן גורל, אָנהויבן דאָס שפּיל, שטעלט זיך אין איין שורה אויפן שטריך פון שטאָט (A). די צווייטע פאַרטיי צעזייט זיך אין „פעלד".

דער פאָרשטייער פון דער „פעלד-פאַרטיי" באַשטימט יעדער מאָל א נעהילף פאַר דער „שטאָט-פאַרטיי". דער נעהילף שטעלט זיך אַנטקעגן ניט ווייט פון דעם שפּילער, וואָס שטייט רעכטס אינ'ם נעגנער'ס שטאָט, און וואַרפט אים אונטער די פּילקע; יענער קלאַפּט זי אָפּ אין „פעלד" מיטן האַנט, אָדער מיט א ספּעציעלע ברעטל, וועלכע הייסט — לאַפּטע, און אַנטלויפט באַלד אין שטאָט (B) און פון דאָרט צוריק אַהיים, נאָר ער מוז זיין וועג דורכמאַכן פריער, איידער די פּילקע איז ווידער ביים נעהילף. די „פעלד-פאַרטיי" שטרעבט אויפצוהויבן די פּילקע און טרעפן. ד. ה. אָנרירן מיט איר דעם אַריבערלויפער; אויב מ'רירט אים אָן, אַיילט די „פעלד-פאַרטיי" ניכער צו פאַרנעמען די שטאָט; אויב ניט, רעכנט זיך די „שטאָט-פאַרטיי" צו אָנגעווינס.

אויב דער לויפֿנדער זעהט, אז צוריק פֿון שטאט (B) איז געפֿערליך צו לויפֿן, ווייל מען קאָן אים אויפֿן וועג אָנרירן, בלייבט ער אין שטאט (B) ביז וואנען דער פֿאלנדער שפּילער קלאפּט אָפּ די פּילקע, און דעמאָלט מעג ער לויפֿן אהיים.

אויב אימיצער פֿון דער „פֿעלד־פּארטיי" כאפּט די אָפּגעקלאפּטע פּילקע אין דער לופֿטן, ד. ה. נאָך איידער זי איז אראָפּגעפֿאלן אויף דער ערד, פֿארנעמט די „פֿעלד־פּארטיי" די שטאט.

דאס שפּיל ענדיגט זיך, ווען איין פּארטיי האָט באקומען די באַשטימטע צאָל געווינסן.

כללים: 1. דער שפּילער טאר ניט מיט א כּיון אזוי אפּקלאפּן די פּילקע, אז זי זאל באלד אראפּפֿאלן אויף דער ערד. מען דארף דער „פֿעלד־פּארטיי" געבן די מעגליכקייט זי צו כאפּן אין דער לופֿטן.

2. די שפּילער קלאפּן אָפּ די פּילקע איינער נאכן אנדערן; די ארדנונג ווערט אפּגעהיט ביזן סוף שפּיל.

3. יעדער שפּילער האט רעכט אפּצוקלאפּן די פּילקע ביז דריי מאל; אויב ער האט זי צום דריטן מאל אויך שלעכט אפּגעקלאפּט, ד. ה. אז ווען זי אפּקלאפּן, האט ער זי נאָך ניט אנגערירט, אדער אפּגעקלאפּט אזוי, אז זי איז געבליבן אין שטאט, שטעלט ער זיך אויפֿן אנדערן עק שטריך און ווארט ביז וואנען ס'וועט ווידער קומען זיין צייט די פּילקע אפּצוקלאפּן. ער האט רעכט ניט ארויסצולויפֿן און זיך שטעלן אויפֿן אנדערן זייט שטריך, ווען ער זעהט, אז ס'איז געפֿערליך אַריבערצולויפֿן, ווייל מען וועט אים געווים אויפֿן וועג אנרירן.

4. דער שפּילער לאָזט ארויס פֿון האנט די לאפּטע באלד ווי נאר ער האט אפּגעקלאפּט די פּילקע.

5. ביי א קליינער צאָל שפּילער קאָן מען זיך באגיין אָן א געהילף; דער אָפּקלאפּער ווארפֿט אליין אונטער די פּילקע.

6. אויב דער אַריבערלויפֿער איז שוין אין שטאט (B) נאר פֿון דארטן לויפֿן באלד צוריק האט ער מורא, — ווייל מ'קאן אים אויפֿן וועג אנרירן, האט ער רעכט צו ווארטן דארט ביז וואנען דער פֿאלנדער שפּילער ווארפֿט אפּ די פּילקע, און דעמאָלט אריבערלויפֿן. די שפּילער מעגן אַריבערלויפֿן פֿון איין שטאט אין דער אנדערער, נאר ווי לאנג מען האט די פּילקע ניט איבערגעגעבן דעם געהילף.

7. די מיטגלידער פֿון דער „שטאט־פּארטיי" טארן ניט אנרירן די פּילקע מיט דער האנט און אויך ניט ארויסגיין פֿון זייער שטאט; האבן זיי עס יא געטאן, גייען זיי אין „פֿעלד" זיי קאנען אבער פֿארנעמען צוריק די

שטאָט, אָנרירנדיג מיט דער פילקע ווען עס איז פונ׳ם געגנערס פארטיי.

8. יעדערער פֿון דער „פֿעלד־פארטיי" שטרעבט אויפֿצוהויבן וואָס גיכער די פילקע און אָנרירן דעם אריבערלויפֿער. אויב ער צווייפלט, צו וועט עֶר אליין קאָנען טרעפֿן, מעג ער איבערגעבן די פילקע זיין חבר.

9. ווען אימיצער פֿון דער „פֿעלד־פארטיי" האט געכאפּט די פילקע אין דער לופטן, אדער אנגערירט א לויפנדן געגנער, לויפֿט די גאַנצע „פעלד־פארטיי" אין „שטאט" און די „שטאט־פארטיי", וועלכע דארף זיין אין „פֿעלד", שטרעבט אויפצוהויבן די פילקע און אנרירן מיט איר איינעם פֿון געגנער׳ס פארטיי, בעת יענע לויפן אין שטאט; מיט איין ווארט, אין „פֿעֶלד" בלייבט יענע פאַרטיי, וועמנ׳ס מיטגליד מ׳האט צולעצט אנגערירט מיט דער פילקע.

10. יעדער מאל, ווען א פארטיי פארנעמט די שטאט, רעכנט זי זיך צו א נייעם געווינס.

11. יעדער פארשטייער דארף געדיינקען די צאל געווינסן פֿון זיין פארטיי.

54. אמעריקאנישע לאַפּטאַ.

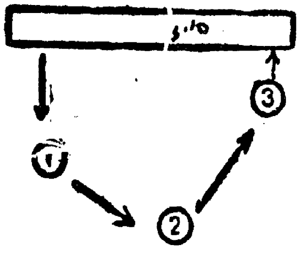
די צאל שפילער ביז 40.

שפּיל-געצייג: א שווארצע $2^1/_2$ דיום. פילקע, פארשיידענע בענדלאך פֿון צווייערליי פֿארבן.

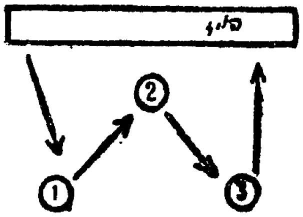
דאס שפיל קומט פאר אזוי, ווי די רוסישע לאַפּטע, נאָר אנשטאט א צווייטן הויז צייכנט מען אן אין „פעלד" עטליכע רעדעלאך — פונקטן. מען צייכנט זיי אן אדער אין אזא ארדנונג, ווי ס׳איז אנגעוויזן אויף דער פֿיגור נומ׳ 1, אדער ווי אויף דעֶר פיגור נומ׳ 2, דערביי קאָן די ווייטקייט צווישן איינעם און דעם אנדערן זיין פארשיידן. צווישן די פונקטן מאכט מען שטערונגען פאר די אריבערלויפֿער. די שטערונגען באשטייען אין דעם, וואס אדער מ׳ציט אן צווישן צוויי פונקטן א שטריק, אדער מ׳צייכנט אן מיט צוויי שטריכן א פאס אויף אנ׳ארשין די ברייט; דער לויפנדער מוז אריבערשפרינגען די שטערונגען. אלס א שטערונג דינט אויך א טיכל, וואס מ׳הייגנט אויף, און דער לויפנדער מוז עס, פארביילויפנדיג, אראפרייסן.

אלע שפילער צוטיילן זיך אויף צוויי פארטייען; יעדער פארטיי בינדט מען אן בענדלאך פֿון א באזונדער פֿארב. איין פארטיי, א בא־

שטימטע, - לויטן גורל, פאַרנעמט דאָס הויז, די צווייטע צוזייט זיך אין „פעלד״. דער אנפירער פון דער „פעלד־פאַרטיי״ באַשטימט יעדער מאל א געהילף, וועלכער דאַרף אונטערוואַרפן די פילקע פאַר די מיטגלידער פון דער „הויז־פאַרטיי״. די לעצטע קלאַפן אַף די פילקע כסדר, איינער נאכ׳ן אנדערן אין אזא אָרדנונג, וועלכע דער פארשטייער באַשטימט. דער וואָס קלאַפט אַף די פילקע לויפט אַרוים פון זיין הויז ביז׳ן ערשטן פונקט, און אויב די פילקע איז נאך אין „פעלד״, — ביז׳ן צווייטן, דריטן, און פון דאָרטן צוריק אין זיין הויז. די „פעלד־פאַרטיי״ שטרעבט אנצורירן דעם אריבערלויפער אין דער צייט, ווען ער איז נאך אין וועג. דער שפּילער, וואָס קערט זיך אַהיים, דורכלויפנדיג אלע פונקטן און באַקומענדיג אלע שטערונגען, נעמט א געווינס, וואָס זיין פארטיי פאַררעכנט פאַר זיך. דאָס שפּיל ענדיגט זיך, ווען איין פארטיי באַקומט די באַשטימטע צאל געווינסן. אויסער אלע כללים פון דער רוסישער לאַפּטע (נומ׳ 53) זיינען דא גילטיג נאך פאלגנדע:



פיגור נומ׳ 1.



פיגור נומ׳ 2.

כללים: 1. יעדער מאל, ווען מ׳קלאַפּט אַף די פילקע, קאָנען די אַריבערלויפער לויפן פון איין פונקט אין צווייטן און אויך פונ׳ם לעצטן פונקט אַהיים.

2. אויב צוויי שפּילער געפינען זיך גלייכצייטיג אין איין פונקט, האָט די „פעלד־פאַרטיי״ דאָס רעכט אנצורירן איינעם פון זיי מיט דער פילקע.

3. אויב איינער פון דער „פעלד־פאַרטיי כאַפּט די אפגעקלאַפּטע פילקע אין דער לופטן, פאַרנעמט זיין פאַרטיי דאָס הויז — ווי אין דער רוסישער לאַפּטע. — די „פעלד־פאַרטיי״ פאַרנעמט דאָס הויז נור דעמאלט, ווען איר געלינגט אנצורירן איין אריבערלויפער.

4. אויב מ׳טרעפט אין איין אריבערלויפער אין דעם מאמענט, ווען ער שטייט שוין מיט איין פוס אין א פונקט, אדער אין זיין הויז, רעכנט ער זיך ניט פאַר קיין אנגערירטן.

5. איינינע מיטגלידער פון דער „פעלד־פאַרטיי״, וועלכע איילן צו פאַרנעמען די שטאָט, קאָנען זיך צייטווייליג ראַטעווען פון דער פילקע אין די פונקטן, נור זיי מוזן לויפן פון דאָרטן אין הויז. באַלד ווי דער ערשטער מיטגליד פון זייער פאַרטיי קלאַפּט אַף די פילקע.

55. דייטשע לאַפּטאַ.

די צאָל שפּילער ביז 30.

שפּיל-געצייג: אַ שוואַרצע 2½ דיום. פּילקע, לאַפּטע, בענדלאַך פון פאַרשיידענע פאַרבן.

מ׳צייכנט אָן אויף איין זייט פונ׳ם פּלאַץ אַ שטאָט; אין „פעלד" באַשטימט מען 4 פּונקטן, נעבן וועלכע עס שטייען באַשטימטע אָדער געוויילטע וועכטער; די פּונקטן געפינען זיך אַנ׳ערך אויף 15 טריט (ס׳ווענדט זיך אָן גרויס פונ׳ם פּלאַץ) איינער פונ׳ם אַנדערן. דער ערשטער פּונקט דאַרף ניט זיין צו־נאָהנט צו דער שטאָט. אַלע שפּילער צוטיילן זיך אויף צוויי פּאַרטייען; די פּאַרטיי־מיטגלידער בינדן אָן אויפ׳ן האַנט בענדלאַך, יעדע פּאַרטיי אַ באַזונדער פאַרב. איין פּאַרטיי, אַ באַשטימטע לויט׳ן גורל, צושטעלט זיך אין שטאָט אין איין שורה; די צווייטע צוזייט זיך אין „פעלד". די „פעלד־פּאַרטיי" באַשטימט אַ געהילף, וועלכער וואַרפט אונטער די פּילקע פאַר יעדערן פון דער „שטאָט־פּאַרטיי".

צוערשט קלאַפּט אָפּ די פּילקע דער שפּילער, וועלכער שטייט אויפ׳ן עק שטאָט רעכטס, און לויפט באַלד ביז׳ן נאָהנטסטן פּונקט, וואָס געפינט זיך רעכטס פון זיין שטאָט, און רירט אָן מיט דער האַנט דעם וועכטער; ער קאָן פון דאָרטן לויפן צום צווייטן, דריטן, פירטן פּונקט, אָנרירנדיג מיט דער האַנט יעדן וועכטער, און נאָכדעם ווי ער לויפט אַרום אַלע פּונקטן אומקערן זיך צוריק אַהיים. ער האָט רעכט בלייבן שטיין נעבן אַ וועלכן עס איז פּונקט, ווען ער זעהט, אז מען קאָן אים אָנרירן, און וואַרטן ביז וואַנען דער פאָלגנדער שפּילער וועט אָפּקלאַפּן די פּילקע. דערביי דאַרף ער זיך אָנהאַלטן אָן דעם וועכטער. די „פעלד־פּאַרטיי" שטרעבט אָנצורירן מיט דער פּילקע דעם אַריבערלויפער אָדער דעם וועכטער, צו וועלכן ער לויפט. אויב דאָס געלינגט אימיצן פון דער „פעלד־פּאַרטיי", בייטן זיך די פּאַרטייען מיט זייערע ערטער.

דאָס שפּיל געווינט די פּאַרטיי, וועלכע האָט פריער גענומען די באַשטימטע צאָל געווינסן.

כללים: 1. דעם אַריבערלויפער קאָן מען אָנרירן נור דעמאָלט, ווען ער האַלט זיך ניט אָן דעם וועכטער, אָדער ווען נעבן איין וועכטער שטייען גלייכצייטיג עטליכע אַריבערלויפער.

2. יעדעס מאָל, ווען דער געהילף באַקומט פון „פעלד" די פּילקע, שרייט ער אויס: „שטיי!" נאָך דעם אויסרוף טאָר מען ניט אַריבערלויפן פון איין פּונקט צום צווייטן; ווער

ס'לויפֿט יאָ אַריבער נאָך דעם אויסרוף, קערט זיך אום צו־ ריק אויף דעם אָרט, פֿון וועלכן ער איז אַרויסגעלאָפֿן. מען מעג נאָכאַמאָל אַריבערלויפֿן נאָר דעמאָלט, ווען די פּילקע איז ווידער אין „פֿעלד".

3. מ'קאָן אָנרירן ניט בלויז דעם אַריבערלויפֿער, נאָר אויך דעם וועכטער, צו וועלכן ער לויפֿט, איידער ער איז צו אים צו־ געלאָפֿן; אז מ'רירט אָן דעם וועכטער, הייסט עס, אז ס'האָט אָפּגעבראָכן דער פּונקט. אין דעם פֿאַל בייטן זיך די פּאַר־ טייען מיט די ערטער.

4. דער אָנגערירטער קאָן באַלד אויפֿהייבן די פּילקע און אָנרירן אימיצן פֿון'ם געגנערס פּאַרטיי; געלינגט עס אים — בלייבט זיין פּאַרטיי אין שטאָט.

5. אויב דער אָפּקלאַפּער האָט די פּילקע ניט אָנגערירט, נייט ער אַריבער אויפֿ'ן אַנדערן עק שטאָט און וואַרט ביז וואַנען ס'קומט ווידער זיין צייט זי אָפּצוקלאַפּן.

6. די געווינסן ווערן פֿאַררעכנט אויף פֿאָלגנדן אופֿן: אויב דער שפּילער איז פֿאַר איין מאָל דורכגעלאָפֿן אַלע פּונקטן, נעמט זיין פּאַרטיי פֿינף געווינסן; אויב פֿאַר דער צייט, וואָס ער איז אַרומגעלאָפֿן די פּונקטן איז די פּילקע געווען אין „פֿעלד" עטליכע מאָל, באַקומט זיין פּאַרטיי נאָר איין געווינס. אויב דער אַריבערלויפֿער האָט ניט אָנגערירט אַלע וועכטער, באַ־ קומט ער קיין געווינס ניט.

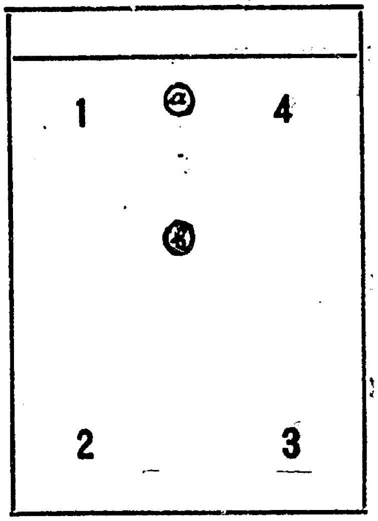
56. פֿראַנצויזישע לאַפּטאַ.

די צאָל שפּילער ביז 40.

שפּיל־געצייג: א שוואַרצע $2^1/_2$ דיום. פּילקע, לאַפּטע, בענדלאַך פֿון פֿאַרשיידענע פֿאַרבן.

מ'צייכנט אָן א שטאָט און מען באַשטימט אין „פֿעלד" 4 פּונקטן מיט וועכטער, ווי אין דער דייטשער לאַפּטע. אויף איין אָדער צוויי טריט פֿאַראויס, פּונקט אַנטקעגן דעם מיטן פֿון שטאָט־שטריך, צייכנט מען אָן א ציל־רעדל (a) און אַנטקעגן אים אויף 5–8 טריט פֿאַראויס, צייכנט מען אָן נאָך א רעדל (b), פֿון וועלכען דער געהילף וואַרפֿט אונטער די פּילקע. די רעדלאַך האָבן אין דיאַמעטער צו דריי פֿערטל אַרשין; מ'צייכנט זיי אָן נעהנטער אָדער ווייטער איינעם פֿון

דעם צווייטן, אפהייננדיג פון דעם, ווי גוט די שפילער ווארפן אונטער און קלאפן אפ די פילקע.



מ'צוטיילט זיך אויף צוויי פארטייען. די פארטיי־מיטגלידער בינדן אן אויפן האנט בענדלאך, פאר יעדער פארטיי א באזונדער קאליר. איין פארטיי, א באשטימטע לויטן גורל, פארנעמט די שטאט, די צווייטע צוזייט זיך אין „פעלד".

א מיטגליד פון דער „שטאט־פארטיי" שטעלט זיך אין ציל־רעדל און קלאפט אפ מיט א לאפטע די פילקע, וועלכע דער געהילף פון „פעלד־פארטיי" וואס שטייט אין צווייטן רעדל ווארפט אים אונטער. אפקלאפנדיג די פילקע און אוועקווארפנדיג די לאפטע אין ציל־רעדל, לויפט ער אריבער צום נאָענטסטן פונקט און רירט אן מיט דער האנט דעם וועכטער. פון דאָרטן לויפט ער צום צווייטן, דריטן א. אז. וו.... ער קאָן ארומלויפן אלע פונקטן אָדער אין איין מאָל, אָדער, אויב ער זעהט, אז מ'קאָן אים אָנרירן, אפשטעלן זיך נעבן איין פונקט און ווארטן ביז וואנען דער פאלגנדער שפילער קלאפט אָפ די פילקע אין „פעלד", און נאָכדעם לויפן ווייטער. די „פעלד־פארטיי" שטרעבט אָנצורירן דעם אריבערלויפער; אויב דאָס געלינגט אימיצן פון זיי — בייטן זיך די פארטייען מיט די ערטער. דאָס שפיל געווינט יענע פארטיי, וועלכע באקומט פריער די באשטימטע צאָל געווינסן.

כ ל ל י ם:

1. מ'קאָן אָנרירן דעם אריבערלויפער נאָר בעת ער שטייט ניט נעבן דעם וועכטער.
2. נעבן איין וועכטער האט דאָס רעכט צו שטיין און זיך האלטן אָן אים נאָר איין אריבערלויפער, די איבעריגע מעג מען אָנרירן.
3. אויב דער שפילער קלאפט אָפ די פילקע, באקומט ער דאָס רעכט אריבערצולויפן.
4. אויב דער אפקלאפער רירט נאָר ניט אָן די פילקע מיט דער לאפטע, אָדער ער קלאפט זי אָפ אזוי, אז זי פארבלייבט אין ציל־רעדל, רעכנט ער זיך פאר א דערשלאָגענעם און פארלאָזט דאָס שפיל, ביז וואנען די פארטייען בייטן זיך מיט די ערטער. נאָכדעם נעמט ער ווידער אָנטייל אין שפיל.
5. אויב דער אפקלאפער רירט ניט אן די פילקע, און זי פאלט אראפ אויסערן ציל־רעדל, האט ער רעכט זי איבערצוקלאפן ביז דריי מאָל. אויב ער רירט ניט אן די פילקע אויך

צום דריטן מאל, רעכנט ער זיך פאַר א דערשלאַגענעם אז
פאַרלאָזט דאס שפּיל.

6. אויב דער געהילף דערוואַרפט ניט די פּילקע צום ציל-רעדל, וואַרפט ער זי איבער פון דאס ניי.

7. די פּאַרטייען בייטן זיך מיט די ערטער, ווען מ'האט אנגע-רירט דעם אריבערלויפער, דער אנגערירטער קאן גיך אויפ-הויבן די פּילקע און צוריק אנרירן אימיצן פון דעם געגנערס פּאַרטיי; דעמאלט פאַרבלייבט זיין פּאַרטיי אין שטאט.

8. די פּאַרטייען בייטן זיך מיט די ערטער אויך אין דעם פאַל, ווען די „מיטגלידער פון דער „שטאט-פּאַרטיי" האבן איינ-ציגווייז אלע פאַרלאָזט דאס שפּיל.

9. די געווינסן ווערן פאַררעכנט אויף פאַלגענדן אופן: אויב דער שפּילער איז פאַר איין מאל דורכגעלאָפן אלע פּונקטן, נעמט זיין פּאַרטיי 5 געווינסן; אויב פאַר דער צייט פון זיין ארומלויפן די פּונקטן, איז די פּילקע געווען אין „פעלד" עטליכע מאל, באַקומט דאן זיין פּאַרטיי נאר איין געווינס. אויב דער אריבערלויפער האט ניט אנגערירט אלע וועכטער, באַקומט ער קיין געווינס ניט.

57. די שווייצאַרישע לאַפּטע.

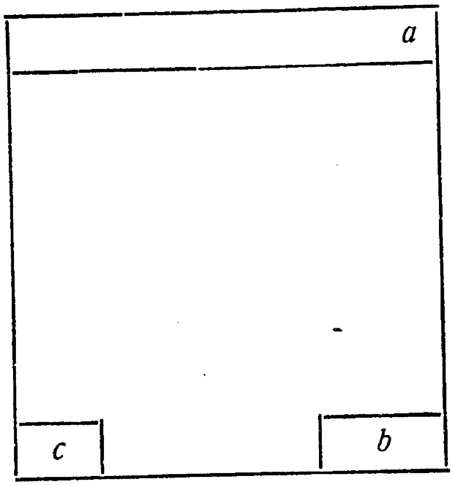
די צאל שפּילער ביז 40.

שפּיל-געצייג: א שוואַרצע 2½ דיום. פּילקע, לאַפּטע, בענדלאך פון פאַרשיידענע פאַרבן.

אויף איין זייט פון פּלאַץ צייכנט מען אן א שטאט (A), אנ'ערך אויף 30 טריט פאַראויס, אנטקעגן דער שטאט, צייכנט מען אן אין א ווינקל, לינקס, א שטעטל (B) און רעכטס א פּלעץ (C) די שפּילער צו-טיילן זיך אויף צוויי פּאַרטייען. די פּאַרטיי-מיטגלידער בינדן אן אויפן האנט בענדלאך, יעדע פּאַרטיי פון א באַזונדער פאַרב. די פּאַרטיי, וועלכע דאַרף, לויטן גורל, אנהויבן דאס שפּיל, צושטעלט זיך אין איין שורה, אין שטאט (A) די צווייטע פּאַרטיי צוזייט זיך אין „פעלד".

דאס שפּיל הויבט זיך אן אזוי: דער ערשטער רעכטס פון שטאט (A) קלאַפּט אָפּ מיט דער האנט, אדער מיט א לאַפּטע די פּילקע אין „פעלד" (אלס געהילף איז שטענדיג דער פאַלגנדער שפּילער). ער לויפט

באַלד צום אנטקעגנדינן שטעטל (b) און צוריק אַהיים, — אויב ער זעהט, אַז מען וועט אים אויפן וועג ניט אָנרירן. דאָס אַלץ דאַרף ער טאָן איידער מ'האָט איבערגעגעבן די פּילקע צוריק אין שטאָט. אויב ס'איז געפערליך צו לויפן צוריק, פאַרבלייבט ער אין שטעטל ביז וואַנען דער פאָלגנדער שפּילער קלאַפּט אָפּ די פּילקע אין „פעלד", און דעמאָלט לויפט ער אהיים. די „פעלד־פּאַרטיי" שטרעבט אָנצורירן דעם לויפנדן מיט דער פּילקע, דער אָנגערי[illegible] נייט אין פלען, כדי צו באַפרייען די געפאַנגענע, איילט דער לויפנדער פון שטעטל (b) צום פלען און רירט אָן די אויסגעשטרעקטע האַנט פון די געפאַנגענע. די באַפרייטע קאָנען באַלד לויפן אין שטאָט, אָבער די „פעלד־פּאַרטיי" קאָן ווידער פאַרכאַפּן די לויפנדע, אָנרירנדיג זיי מיט דער האַנט. אויב ס'איז פאַרנומען געוואָרן אין פלען די באַשטימטע צאָל געפאַנגענע פון דער „שטאָט־פּאַרטיי", בייטן זיך די פּאַרטייען מיט זייערע ערטער. ווען דער אַריבערלויפער קומט צוריק אַהיים ניט קיין אָנגערירטער, פאַררעכנט זיך זיין פּאַרטיי אַ געווינס. דאָס שפּיל ענדיגט זיך, ווען אַ פּאַרטיי האָט באַקומען די באַשטימטע צאָל געווינסן.



כללים: 1. וויבאַלד די פּילקע איז אין שטאָט, טאָר מען ניט אַריבערלויפן און ניט באַפרייען די געפאַנגענע.

2. אין שטעטל (b) קאָן שטיין נור איין מיטגליד פון דער „שטאָט־פּאַרטיי", די איבעריגע קאָן מען פאַרכאַפּן, אָנרירנדיג זיי מיט דער פּילקע.

3. א געווינס ווערט פאַררעכנט דעמאָלט, ווען דער אַריבערלויפער קערט זיך אום פון שטעטל (b) ניט קיין אָנגערירטער.

4. אויב דער שפּילער לויפט אַריבער אַהין און צוריק מיט אַמאָל, פאַררעכנט זיך זיין פּאַרטיי געווינסן.

5. אין פאַל, ווען דער אַריבערלויפער איז געפאַנגען, באַקומט זיין פּאַרטיי קיין געווינס ניט.

6. אין פלען גייען: די אָנגערירטע אַריבערלויפער, דער שפּילער, וועלכער האָט, אָפּקלאַפּנדיג די פּילקע, ניט אַרויסגעלאָזט די לאַפּטע פון האַנט, נור זי מיטגענומען; די באַפרייטע געפאַנגענע, וועלכע מ'האָט אָנגערירט מיט דער האַנט; אַלע, וואָס לויפן אַהיים, בעת די פּילקע איז שוין אין שטאָט; דער, וואָס, וועלנדיג אָפּקלאַפּן די פּילקע, האָט זי דאָך דריי מ נאָכאַנאַנד ניט אָנגערירט, און אויך

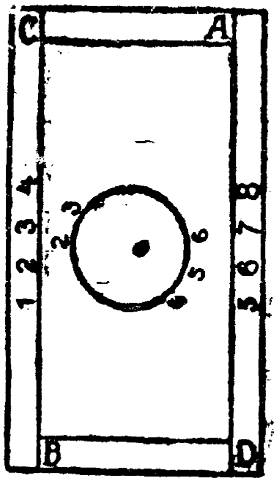
דער שפּילער, וואָס קלאַפּט אָב די פּילקע אַזוי, אַז איינער פֿון דער „פֿעלד־פּאַרטיי" כאַפּט זי אין דער לופֿטן.

58. לאַפּטא מיט א סלופּ.

די צאל שפּילער ביז 20.

שפּיל־געציי: א שווארצע $2^1/_2$—3 דיום. פּילקע.

אויף צווי נעגנזייטן פֿונ׳ם פּלאַץ צייכנט מען אָן צווי הייזער (A, B), און אויף די אנדערע צווי נעגנזייטן צייכנט מען אָן נאָך צווי הייזער (C, D) פֿאַר דער „דינער־פּארטיי". אינמיטן, צווישן אלע הייזער, צייכנט מען אָן אַ ראָד, וועלכער האָט 5–6 ארשין אין דיאמעטער. אין מיטן ראָד שטעלט מען א סלופּ (E) פֿון $2^1/_2$–3 ארשין די הויך. אַלע שפּילער צוטיילן זיך אויף צווי פּארטייען: א „ראָד־פּארטיי". א באשטימטע לויטן גורל, און א „דינער־פּארטיי". די „ראָד־פּארטיי" בילדעט צווי גלייכע טיילן, וועלכע שטעלן זיך אויפֿן ראַד־שטריך אנטקעגן די הייזער (C, D). יעדער טייל שטייט מיטן פּנים צו דעם הויז, וואָס אנטקעגן אים. די „דינער־פּארטיי" צוטיילט זיך אויך אויף צווי טיילן: אין איין טייל שטעלט זיך אין הויז (C) דער אנדער טייל אין הויז (D).



דאס שפּיל קומט פֿאָר אזוי: איינער מיטגליד פֿון דער „ראָד־פּארטיי" שטעלט זיך אין הויז (A) און קלאַפּט אָפּ די פּילקע מיט דער האַנט, אָדער מיט א לאַפּטע אזוי, אַז זי זאָל ארייננפֿליען אין איינעם פֿון די זייטיגע הייזער, וואו עס שטייען די „דינער"; באַלד נאכדעם, לויפֿט ער אין דעם אנטקעגנדיגן הויז (B) און פֿון דאָרטן צוריק אהיים. די דינער שטרעבן וואָס גיכער צו כאַפּן אָדער אויפֿהויבן די אָפּגעקלאַפּטע פּילקע און צילן זיך צו טרעפֿן מיט איר אינ׳ם סלופּ. די שפּילער, וועלכע שטייען אויפֿ׳ן ראָד־שטריך, פֿארטיידיגן דעם סלופּ פֿון דער פּילקע, אומנייענדיג איבערן ראָד־שטריך, אָדער איבערשפּרינגענדיג, כדי די „דינער" זאל זיין שווער צו טרעפֿן אינ׳ם סלופּ. אין דער צייט לויפֿט אום דער אָפּקלאַפּער אהין און צוריק, ביז וואַנען מען טרעפֿט מיט דער פּילקע אינ׳ם סלופּ. יעדעס מאָל, ווען ער לויפֿט דורך ביזן הויז (B) און צוריק אין הויז (A) פֿאַרדעכנט זיך די „ראָד־פּארטיי" א געווינס. אויב די „דינער" טרעפֿן ניט אינ׳ם סלופּ, הויבן זיי אויף די פּילקע (אויב זיי קאָנען זי דערלאַנגען, שטייענדיג אין הויז), און צילן זיך ווידער, ביז וואַנען זיי טרעפֿן;

קוים האט אימיצער געטראפן, בייטן זיך די פארטייען מיט די ערטער. מען באשטימט פאראויס א צאל געווינסן (30–40). דאס שפיל ענדיגט זיך, ווען איין פארטיי באקומט די באשטימטע צאל געווינסן.

כללים: 1. יעדער מיטגליד פון דער „ראד־פארטיי" ווארפט פאר זיך אליין אונטער די פילקע און שטענדיג קלאפט ער זי אפ אזוי, אז זי זאל פאלן אין איינעם פון די זייטיגע הייזער.
2. דער אריבערלויפער מעג אויך דורכלויפן דורכן ראד.
3. אריבערלויפנדיג, האט דער לויפנדער רעכט אריינצוטרעטן אין יעדן הויז נאר מיט איין פוס.
4. די, וואס שטייען אויפן „ראד־שטריך", פארטיידיגן דעם סלופ פון דער פילקע, דערביי מעגן זיי אריבערלויפן פון איין זייט אויף דער צווייטער, אבער ניט דורך דעם ראד.
5. די „דינער" קאנען אויפהויבן די פילקע אומעטום, אין זייער הויז און אויסערן הויז נאר דעמאלט, ווען זיי קאנען זי דערלאנגען מיט דער האנט, ניט אפטרעטנדיג פון זייער הויז־שטריך.
6. דער שפילער פון דער „דינער־פארטיי", וועלכער גייט ארויס פון זיין הויז כדי אויפצוהויבן די פילקע, פארלאזט דאס שפיל ביז וואנען עס בייטן זיך די פארטייען, נאכדעם נעמט ער ווידער אנ׳אנטייל אין דעם שפיל.
7. פארטיידיגנדיג דעם סלופ, טארן די שפילער ניט אנרירן די פילקע ניט מיט דער האנט און ניט מיטן פוס.
8. אויב דער אריבערלויפער האט אפגעקלאפט די פילקע אזוי, אז זי איז אראפגעפאלן אויפן מיטן פלאץ און קיין דינער האט זי פון זיין הויז ניט געקאנט דערלאנגען, הויבט ער זי אויף און קלאפט זי ווידער אפ.
9. ווען די „דינער" האבן געווארפן די פילקע און ניט געטראפן אינם סלופ, און די פילקע איז אראפגעפאלן אין פעלד אזוי, אז די „דינער" קאנען זי פון זייערע הייזער ניט דערלאנגען, ווערט אנ׳אריבערלויפער דער פאלנדער מיטגליד פון דער „ראד־פארטיי".
10. כדי די לויפנדע זאלן ניט מיד ווערן לויפנדיג, אין דעם פאל, ווען די „דינער" טרעפן לאנג ניט אין סלופ, באשטימט מען פאראויס, וויפיל מאל איין שפילער מעג אריבערלויפן אהין און צוריק, און נאכדעם, גייט דער, וואס לויפט, אין הויז, און זיין ארט פארנעמט דער פאלנדער מיטגליד פון „ראד־פארטיי".

קאַמפס־שפּילן.

די אַלע שפּילן ווערן דורכגעפירט דורך אַ קאַמף צווישן די שפּילער, דעריבער איז נויטיג, אַז די שפּילער זאָלן זיין גוט דיסציפּלינירט; ווען ניט, קאָן דער קאַמף פאַרוואַנדלט ווערן אין אַ געשלעג. דערפאַר מוזן די אָנטיילנעמער פון די שפּילן זיין ניט קיין קליינע קינדער, נאר מער דערוואַקסענע קינדער.

59. די געפאַנגענע.

די צאל שפּילער ביז 25.

שפּיל־געציינג: אַ בענדל.

אויף איין זייט פונם פּלאַץ צייכנט מען אָן אַ פּלעץ, אויף דער אַנדערער זייט, אַנטקעגן דעם פּלעץ — אַ הויז פאַרן „באַפער". מען באַשטימט, אָדער מען ווילט, צוויי שפּילער: איינער איז אַ „באַפער", דער צווייטער — אַ וועכטער; אַלע איבעריגע שפּילער זיינען פאַרבייגייער. דער „באַפער" בינדט אָן אויפן האַנט אַ בענדל און שטעלט זיך אין זיין הויז. די פאַרבייגייער שפּאַצירן אום איבערן פּלאַץ. דער „באַפער" לויפט אַרויס פון זיין הויז, יאָגט זיך נאָך איין שפּילער, כאַפּט אים און נעמט אים אַרום און שלעפּט אים אין פּלעץ. דער געכאַפּטער שטרעבט זיך אַרויסצורייסן, דורך דעם וואָס ער נעמט פאַנאַנדער דעם „באַפערס" הענט, אָדער אַרויסדרייענדיג זיך פון זיינע הענט. קוים האָט מען דעם געפאַנגענעם געבראַכט אין פּלעץ, שטעלט ער זיך דאָרט מיט אויסגעשטרעקטע הענט, און יעדער פאַרבייגייער קאָן אים באַפרייען, אָנרירנדיג זיין האַנט. דער וועכטער, וועלכער שטייט נעבן פּלעץ, דערלאָזט אָבער ניט צו באַפרייען דעם געפאַנגענעם, דורכדעם, וואָס ער רירט אָן דעם באַפרייער; דער אָנגערירטער גייט אין פּלעץ; אין פּלעץ גייט אויך דער פאַרבייגייער, וועלכער איז, קעמפנדיג, צופעליג אַריינגעטראָטן אפילו מיט איין פוס אין פּלעץ, אָדער אינם „באַפערס" הויז. דאָס שפּיל ענדיגט זיך, ווען אַלע שפּילער זיינען געפאַנגען אין פּלעץ.

כללים: 1. דער „באַפער" מעג שלעפּן דעם פאַרבייגייער נאָר אַרומגע־סענדיג אים, ער טאָר אים אָבער ניט שלעפּן און ניט ציען פאַרן האַלז, און ניט פאַר די קליידער.

2. אויב אימיצער רײַסט זיך אַרויס, יאָגט זיך דער „כאַפּער“ נאָך אַן אַנדער שפּילער, כדי דער, וואָס האָט זיך אַרויסגעריסן, זאָל דערווײַל קאָנען אָפּרוען.
3. דער געכאַפּטער מעג זיך אויסדרײען פֿון אונטער דעם „כאַפּער׳ס“ הענט; ער טאָר זיך אָבער ניט לײגן אויף דער ערד. ער טאָר זיך אויך ניט אָנהײבן מיט׳ן גאַנצן קערפּער אויף דעם „כאַפּער׳ס“ הענט, כדי זיי פֿונאַנדערצונעמען.
4. אויב דער געכאַפּטער פֿאַלט, דאַרף אים דער „כאַפּער“ לאָזן אויפֿשטיין.
5. דער וועכטער היט די געפֿאַנגענע, אָנרירנדיג די פֿאַרבײַגײער, וועלכע ווילן זיי באַפֿרײַען.
6. אויב דער „כאַפּער“ ווערט מיד, קאָן ער זיך צײַטווײַליג בײַטן מיט׳ן אָרט מיט דעם וועכטער.

60. די טשערעדע (Стадо).

די צאל שפּילער ביז 20.

מ׳צייכנט אָן אויפֿ׳ן פּלאַץ אַ הויז פֿאַר׳ן וואָלף. אַלע שפּילער, אויסער צוויי באַשטימטע, אָדער געווײַלטע, זײַנען שעפּסן; פֿון די צוויי באַשטימטע איז איינער אַ וואָלף, דער צווייטער אַ הירט. דער הירט שטעלט זיך פֿאַראויס און פֿון הינטן שטעלן זיך די שעפּסן איינער הינטער דעם צווייטן. די גאַנצע טשערעדע האַלט זיך פֿעסט איינער אָן דעם אַנדערן. דער וואָלף דאַרף אויסכאַפּן איינציגנווײַז אַלע שעפּסן; יעדעס מאָל רײַסט ער אָפּ דעם הינטערשטן שעפּס און שטרעבט אַרײַנצושלעפּן אים אין זײַן הויז. ער האָט רעכט צו שלעפּן דעם שעפּס נור אַרומנעמענדיג אים. דער שעפּס שטרעבט אַרויסצורײַסן זיך פֿונ׳ם וואָלף, פֿונאַנדערנעמענדיג זיינע הענט, אָדער אויסדרײענדיג זיך פֿון אונטער זײַנע הענט. געלינגט דאָס אים — אַנטלויפֿט ער, שטעלט זיך פֿאַראויס פֿאַר דער גאַנצער טשערעדע און ווערט אַ הירט. דער פֿריערדיגער הירט ווערט אַ וואָלף און דער געוועזענער וואָלף ווערט אַן׳ערשטער שעפּס — און מען שפּילט ווײַטער. בעת די שעפּסן קעמפֿן מיט׳ן וואָלף, טאָרן זיי זיך ניט אָפּרײַסן איינער פֿון דעם אַנדערן. דער שעפּס, וואָס רײַסט זיך אַליין אָפּ פֿון דער טשערעדע, פֿאַרלאָזט דאָס שפּיל. יעדער הירט דאַרף שטענדיג פֿאַרטיידיגן זײַנע שעפּסן פֿונ׳ם וואָלף. דערום קערט ער זיך אין אַלע זײַטן, נאָכפֿאָלגנדיג נאָך זיך די גאַנצע טשערעדע. ער שפּרייט פֿונאַנדער די הענט, כדי צו פֿאַרצוימען דעם וועג פֿאַר׳ן וואָלף. די גאַנצע צײַט שטרעבט דער הירט אָפּצוקערן די טשערעדע פֿונ׳ם וואָלף אַזוי, אז דער הינטערשטער שעפּס זאָל זײַן וואָס ווײַטער פֿון אים. דער שעפּס, וועלכן דער וואָלף ברענגט

אין זײַן הויז, פֿאַרלאָזט דאָס שפּיל. דאָס שפּיל ענדיגט זיך, ווען אַלע שעפּסן זײַנען אײַנצינווײַז אָפּגעריסן געוואָרן און עס ווערט אויס טשערעדע.

כּללים: 1. דער הירט פֿאַרטיידיגט די שעפּסן, פֿאַרשטעלנדיג מיט די הענט דעם וועג פֿאַרן וואָלף.
2. דער וואָלף האָט רעכט אַרויסצורײַסן נאָר דעם הינטערשטן שעפּס פֿון דער טשערעדע.
3. די שפּילער מעגן זיך ראַנגלען, אָבער ניט שלאָגן.
4. דער שעפּס, וואָס רײַסט זיך אַליין אָפּ פֿון דער טשערעדע פֿאַרלאָזט דאָס שפּיל.

61. גזלנים.

די צאָל שפּילער ביז 30.

שפּיל-געצייג: אַ לייפּטע, 3 דיוט. פּילקעס, בענדלאַך.

אַ דריט־חלק שפּילער זײַנען קאָזאַקן, די איבעריגע — גזלנים. די לעצטע בינדן אָן אויפֿן האַנט בענדלאַך. ווי די קאָזאַקן, אַזוי די גזלנים קלײַבן אויס פֿאַר זיך פֿאַרשטייער (אַטאַמאַנען): אויף איין זייט פֿונ׳ם פּלאַץ צייכנט מען אָן אַ הויז פֿאַר די גזלנים, אַנטקעגן, אויף 20—30 טריט ווײַט פֿון דעם הויז צייכנט מען אָן אַ פּלעץ, וואוהין מען פֿירט אָפּ די געפֿאַנגענע גזלנים. די קאָזאַקן געפֿינען זיך די גאַנצע צײַט אין פֿעלד, וואו דאָס שפּיל קומט פֿאָר; די גזלנים באַקומען אַ פּילקע און פֿאַרנעמען דאָס הויז.

לויט׳ן צײַלן, אָדער לויט אַ באַשטימטן צײַכן פֿונ׳ם ריכטער, לויפֿן די גזלנים אַרויס אין פֿעלד אַרײַן. די קאָזאַקן פֿאַלן אויף זיי אָן און שטרעבן זיי צו פֿאַרנעמען אין פּלעץ. דער קאַמף מוז פֿאָרקומען נאָר איינער אויף איינעם.

כאַפּנדיג דעם גזלן, שלעפּט אים דער קאָזאַק אין פּלעץ, אָבער ניט אַנדערש, ווי אַרומנעמענדיג אים. דער גזלן שטרעבט זיך אַרויסצודרייען פֿונ׳ם קאָזאַק; צוליב דעם מעג ער, אָדער פֿונאַנדערדרייען דעם קאָזאַק׳ס הענט, אָדער אַרויסרײַסן זיך פֿון אונטער זיינע הענט. צו יעדן געפֿאַנגענעם גזלן באַשטימען די קאָזאַקן אַ וועכטער, וועלכער שטעלט זיך אויפֿ׳ן שטריך פֿונ׳ם פּלעץ און היט דעם געפֿאַנגענעם. די גזלנים קאָנען באַפֿרײַען דעם געפֿאַנגענעם חבר דערמיט, וואָס זיי וואַרפֿן אים אַ פּילקע, דערבײַ קאָן מען זי וואַרפֿן פֿון וועלכן אָרט מען וויל. דער וועכטער דאַרף אָפּקלאַפּן די פּילקע. אויב די פּילקע פֿאַלט אַרײַן און בלײַבט אין פּלעץ, קאָן זי דער באַפֿרייטער אַרויסקײַקלען, לויפֿנדיג אַהיים; ער מוז זי אָבער אָנרירן מיט פֿוס ווי צופֿעליג, ניט נרייטנדיג זיך דערצו. נאָר פֿאַרבײַ לויפֿנדיג. די פּילקע קאָן אויך אַ גזלן באַפֿרײַען, צולויפֿנדיג צום פּלעץ

און דערלאַנגענדיג זי פֿון דאָרטן מיט דער האַנט. אָבער אין דער צייט קאָן אים דער וועכטער אַריינשלעפּן אין פּלעָן. אויב די פּילקע ליגט אַזוי ווייט פֿונעם פּלעץ, אַז מ׳קאָן זי, שטייענדיג אויפֿן שטריך, מיט דער האַנט ניט דערלאַנגען, קאָן יעדער גזלן אַריינלויפֿן און זי אַרויסוואַרפֿן פֿון דאָרטן, אָבער אַליין פֿאַרבלייבט ער דאָרט ווי א געפֿאַנגענער. אויב דער וועכטער כאַפּט דעם גזלן, איידער ער האָט גענומען די פּילקע, בלייבט די פּילקע אין פּלעץ, און דער גזלן האָט רעכט זי אַרויסצוּרייסן און אַנטלויפֿן פֿונעם וועכטער. דאָס שפּיל ענדיגט זיך, ווען מען האָט פֿאַרנומען אַלע גזלנים.

כּללים: 1. דער קאָזאַק האָט רעכט צו שלעפּן דעם גזלן נאָר אַרומ־נעמענדיג אים.

2. דעם באַפֿרייטן גזלן מעג מען נאָכאַמאָל כאַפּן, אָבער ערשט נאָכדעם, ווי ער איז שוין געוועזן אין דערהיים.

3. נאָר ביים אָנהויב שפּיל לויפֿן די גזלנים אַרויס לויטן ציילן, אָדער לויט א צייכן פֿונעם ריכטער, אָבער נאָכדעם לויפֿט יעדערער אַרויס, ווען ער וויל.

4. דער גזלן טאָר זיך אָן קיין זאַך ניט אָנהאַלטן, בשעת דער קאָזאַק פֿירט אים אין פּלעץ; ער האָט נאָר רעכט זיך אַרויס־צוּרייסן פֿונעם קאָזאַק.

5. דער באַפֿרייטער האָט רעכט נאָר ווי צופֿעליג, לויפֿנדיג פֿונעם פּלעץ, אַרויסקייקלען מיטן פֿוס די פּילקע, אָבער ספּעציעל צוליב דעם זיך אָפּשטעלן נעבן איר טאָר ער ניט.

6. יעדער גזלן קאָן פֿרייוויליג אַריינלויפֿן אין פּלעץ נאָך דער פּילקע, אָבער ער פֿאַרבלייבט דאָרט א געפֿאַנגענער.

7. דער באַפֿרייטער גזלן האָט רעכט נאָכאַמאָל אַרויסצולויפֿן, אָבער ערשט נאָכדעם, ווי ער איז שוין געוועזן אין הויז.

8. דער וועכטער שטערט צו באַפֿרייען דעם געפֿאַנגענעם דער־מיט, וואָס ער קלאַפּט אָפּ די פּילקע פֿונעם פּלעץ; ער האָט רעכט צו כאַפּן נאָר יענע גזלנים, וועלכע גייען צום פּלעץ נאָך דער פּילקע.

אינהאלט:

זייט

פארעדע ..... 3.

פשוט'ע שפילן.

ערשטע גרופע.

1. די פערד צוטראגן 7
2. דער אייזנבאן ..... "
3. קאץ און מויז 8
4. „מייזעלע, מייזעלע, פארקויף מיר דיין הייזעלע" 9
5. א ליידיג ארט 9
6. דער ים רוישט 10
7. נאדל און פאדים 11
8. די האזן ..... "
9. דער האנדל 12
10. דער איבעריגער 13
11. דער איבעריגער–מיט א טיכל ..... "
12. נאך די זעקעלאך 14
13. דער פוקס 15
14. דער וואלף און די שעפעלאך ..... "
15. פון הויז צו הויז 16
16. פון הויז צו הויז – מיט א שטערונג 17
17. פון הויז צו הויז – מיט א שפרונג ..... "
18. פון הויז צו הויז – מיט געפאנגענע 18

טאג און נאכט 19

19. טאג און נאכט – מיט א שטריך ..... "
20. טאג און נאכט – מיט רעדעלאך 20
21. טאג און נאכט – מיט געפאנגענע ..... "
22. די כאפער 23
23. די פישער און דער נעץ 24
24. דריי איז צופיל 25

צווייטע גרופע.

25. דער פארשלאפענער 26
26. טרייב די פילקע ..... "
27. דער שיסער 28
28. דאס לעבעדיגע ציל 29
29. דער שטערער ..... "

		זייט
30.	די פילקעס יאגן זיך – אין קרייז	30
31.	די פילקעס יאגן זיך – אין שורות	31
32.	האלט	"
33.	די וואנדערנדע פילקע	32
34.	דער בעל־הבית און זיין געהילף	"
35.	די חיות און דער יעגער	34
36.	די פוס־פילקע – אין קרייז	36
37.	דער וועכטער	"

פארטייאישע שפילן.

ערשטע גרופע.

38.	„יאג אן“	39
39.	„יאג אן“ – מיט געפאנגענע	40
40.	דער איילנדער	42
41.	דער איילנדער – מיט געפאנגענע	43
42.	ווער ווער?	44
43.	דער פארוואנדעטער	46
44.	דער פארוואנדעטער – מיט א מיטל־שטריך	48
45.	באר	49

צווייטע גרופע.

46.	דאס באוועגליכע ציל	51
47.	שטעט	52
48.	פון הויז צו הויז – מיט א פילקע	53
49.	טרעף אדער אנטלויף	54
50.	שיסערײַ	56
51.	די פוס־פילקע	57
52.	איטאליענישע לאפטא	58
53.	רוסישע לאפטא	59
54.	אמעריקאנישע לאפטא	61
55.	דײַטשע לאפטא	63
56.	פראנצויזישע לאפטא	64
57.	שווייצארישע לאפטא	66
58.	לאפטא – מיט א סלופ	68

קאמפס־שפילן.

59.	די געפאנגענע	70
60.	די טשערעדע (стадо)	71
61.	די גזלנים	72

אינהאלט נאכ'ן אלף־בית.

זייט

א.

דער אייזנבאן 7
דער איבערינער 31
דער איבערינער – מיט א טיכל 13
דער איילנדער 42
דער איילנדער – מיט געפֿאנגענע 43
איטאליענישע לאפטא 58
אַמעריקאַנישע לאַפּטאַ 61

ב.

באַר 49
דער בעל־הבית און זיין געהילף 32
דאָס באוועגליכע ציל 51

ג.

די גזלנים 72
די געפֿאנגענע 70

ד.

דייטשע לאַפּטאַ 63
דריי איז צופּיל 25

ה.

דער האנדל 12
האַלט 31
די האָזן 11

ו.

דער וועכטער 36
דער וואָלף און די שעפּעלאך 15
די וואַנדערנדע פּילקע 32
ווער וועמען 44

ח.

די חאפּער 23
די חיות און די יעגער 34

ט.

טאג און נאכט – מיט א שטריך 19
טאג און נאכט – מיט נעפֿאנגענע 20
טאָג און נאכט – מיט רעדעלאך 20
טרייב די פילקע 26
טרעף אָדער אנטלויף 54
די טשערעדע (отадо) 71

י.

יאג אָן 39
יאג אָן – מיט נעפֿאנגענע 40
דער ים רוישט 10

ל.

לאַפּטאַ – מיט א כלופּ 68
א ליידיג אָרט 9
דאָס לעבעדיגע ציל 29

מ.

מייזעלע, מייזעלע, פֿארקויף מיר דיין הייזעלע 9

נ.

נאדל און פֿאָדים 11
נאך די זעקעלאך 14

פ.

פֿון הויז צו הויז 16
פֿון הויז צו הויז – מיט א פילקע 53
פֿון הויז צו הויז – מיט א שפרונג 17
פֿון הויז צו הויז – מיט א שטערונג 17
פֿון הויז צו הויז – מיט נעפֿאנגענע 18
די פֿוס-פילקע 57
די פֿוס-פילקע – אין קרייז 36
דער פֿוקס 15
די פילקעס יאָגן זיך – אין קרייז 30
די פילקעס יאָגן זיך – אין שורות 31
די פֿישער און דער נעץ 24
דער פֿארוואנדעטער 46
דער פֿארוואנדעטער – מיט א מיטל-שטריך 48

זייט

די פֿערד צוטראָגן . . . 7
דער פֿאַרשלאָפֿענער . . . 26
פֿראַנצויזישע לאַפּטאַ . . . 64

ק.

קאַץ און מויז . . . 8

ר.

רוסישע לאַפּטאַ . . . 59

ש.

שטעט . . . 52
דער שטערער . . . 29
שווייצאַרישע לאַפּטאַ . . . 66
דער שיסער . . . 28
שיבערייַ . . . 56

פרייז 35 מארק.